



Hak Cipta dilindungi Undang-Undang



**PENERAPAN MEDIA KOTAK KARTU MISTERI (KOKAMI)
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA
PADA TEMA PERISTIWA DALAM KEHIDUPAN DI KELAS V
SEKOLAH DASAR NEGERI 001 TERATAK
KABUPATEN KAMPAR**



UIN SUSKA RIAU

OLEH

EKA SATYA YULANDA

NIM. 11618203172

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1442 H/2021 M**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**PERNERAPAN MEDIA KOTAK KARTU MISTERI (KOKAMI) UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA
PADA TEMA PERISTIWA DALAM KEHIDUPAN DI KELAS V
SEKOLAH DASAR NEGERI 001 TERATAK
KABUPATEN KAMPAR**

Skripsi
diajukan untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh
EKA SATYA YULANDA
NIM. 11618203172

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1442 H/2021 M**

Hak cipta dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul Penerapan Media Kotak Kartu Misteri (Kokami) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Tema Peristiwa dalam Kehidupan Kelas V SDN 001 Teratak Kabupaten Kampar yang ditulis oleh Eka Satya Yulanda NIM. 11618203172 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 9 Zulhijah 1442 H
19 Juli 2021

Menyetujui,

Ketua Jurusan
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

H.Subhan, S.Ag. M.Ag.

Pembimbing

Nurhayati, M. Hum



PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Penerapan Media Kotak Kartu Misteri (Kokami) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Tema Peristiwa dalam Kehidupan Kelas V SDN 001 Teratak Kabupaten Kampar*, yang ditulis oleh Eka Satya Yulanda NIM. 11618203172 telah diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 26 Dzulhijjah 1442 H / 05 Agustus 2021 M. Skripsi ini diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah..

Pekanbaru, 26 Dzulhijjah 1442 H
05 Agustus 2021 M

Mengesahkan
Sidang Munaqasyah

Penguji I

Melly Andriani, M.Pd

Penguji II

Heldanita, M.Pd

Penguji III

Dr. Yasnel, M.Ag

Penguji IV

Emilia Susanti, M.Pd

Dekan

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Dr. H. Kadar, M. Ag

NIP. 19650521 199402 1 001

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGHARGAAN



Alhamdulillah, Puji Syukur penulis haturkan kehadiran Allah SWT, dengan Rahmat, nikmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini, sehingga dapat dipersembahkan kepada pembaca yang cinta akan ilmu pengetahuan. Atas berkah Allah SWT, penulis berhasil menyelesaikan skripsi dengan judul **“Penerapan Media Kotak Kartu Misteri (Kokami) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Tema Peristiwa dalam Kehidupan Kelas V SDN 001 Teratak Kabupaten Kampar”**.

Ucapan penghargaan dan terima kasih dari lubuk hati terdalam penulis haturkan kepada ayahanda Sri Satria Sejati dan ibunda Astina Yuliana yang telah membesarkan dan mendidik penulis dengan penuh kasih sayang, serta menghantarkan penulis menempuh studi di UIN Suska Riau hingga meraih gelar sarjana Strata Satu (S1). Atas segala usaha dan perjuangannya yang tak mengenal lelah, penulis berdo’a semoga Allah SWT. Mencurahkan *rahmat, ridho* dan *hidayah*-Nya kepada mereka berdua.

Penulis juga ingin menghaturkan terimakasih kepada dosen pembimbing skripsi sekaligus Penasehat ibu Nurhayati, M.Hum. yang telah sudi meluangkan waktu dan mencurahkan tenaga serta pemikirannya yang begitu berharga dalam membimbing penulis hingga rampungnya penulisan skripsi ini.

Begitupula kepada kepala Sekolah Dasar Negeri 001 Teratak Bapak Marzani, S.Pd. yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian dan wali kelas V Bapak Basri, S.Pd yang telah banyak membantu penulis dalam proses penelitian dan pengumpulan data-data yang dibutuhkan. Semoga Allah SWT membalas jasa dan kebaikan mereka dengan pahala *Jariyah* yang tiada hentinya.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Ucapan terimakasih penulis haturkan pada berbagai pihak yang telah berjasa kepada penulis dalam menyelesaikan tugas akhir dan merampungkan studi di Almamater tercinta UIN Suska Riau, mereka itu adalah:

1. Rektor UIN Suska Riau Prof. Dr. Hairunas, M.Ag, Wakil Rektor I Dr. Hj. Helmiati, M.Ag., Wakil Rektor II Dr. H. Mas'ud Zein, M.Pd., dan Wakil Rektor III Edi Erwan, S.Pt., M.Sc., Ph.D.
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau Dr. H. Kadar M. Yusuf, M.Ag., Wakil Dekan I Dr. H. Zarkasih, M.Ag., Wakil Dekan II Dr. Hj. Zubaidah Amir M.Z., M.Pd., dan Wakil Dekan III Dr. Amirah Diniaty, M. Kons.
3. Ketua dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau H. Subhan, M.Ag, dan Melly Andriyani, M.Pd.
4. Bapak/Ibu Dosen Jurusan PGMI yang telah banyak memberikan ilmu kepada penulis selama menempuh studi di alamamater tercinta UIN Suska Riau.
5. Tenaga Kependidikan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan khususnya pada Prodi PGMI; bapak Zuhri Azhari, S.Sos. dan ibu Heldanita, M.Pd. yang telah memberikan bantuan di bidang administrasi selama perkuliahan, dan Seluruh staf Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang memberikan pelayanan dan fasilitas berharga kepada penulis dalam penyusunan Skripsi ini.
6. Keluarga besar mahasiswa PGMI Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Suska Riau angkatan 2016, terutama mahasiswa lokal C yang selalu memberikan dukungan, nasehat, dan kebersamaannya baik dalam suka maupun duka.
7. Untuk keluarga Yudha Aditya Dwi Putra, M. Aqsha Syafaatullah dan M. Gheytsan Al-Rafify (adik-adik) yang telah banyak memberikan dukungan serta doa agar tetap terus semangat dalam menyelesaikan kuliah.
8. Untuk bang Ikhsan yang telah membantu penulis mengajarkan dengan sabar dalam pengerjaan skripsi ini hingga selesai serta memberi motivasi, walaupun selalu membuat kesal. Sahabat-sahabat ku tersayang Asty, Ririn dan Vina, terimakasih telah mengisi hari-hari penulis selama menjalankan perkuliahan



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ini. Yang selalu mengingatkan, memberi motivasi, menguatkan, dan selalu mengerti keadaan yang dialami oleh penulis. Untuk teman seperbimbingan skripsi Nipeh, yang telah sama-sama berjuang dalam menyelesaikan skripsi baik suka maupun duka telah kita lalui, dan Nadia yang sudah banyak membantu dalam tahap penelitian, serta Inel yang selalu memberikan ketulusan tanpa pamrih kepada penulis.

Semoga Allah SWT. membalas semua kontribusi dan bantuan yang telah diberikan dengan pahala yang berlipat ganda. Penulis juga berharap skripsi ini dapat menambah khazanah pengetahuan dalam penelitian pendidikan yang bermanfaat bagi para pendidik stakeholder pendidikan.

Pekanbaru, 19 Juli 2021

Penulis

Eka Satya Yulanda
Nim. 11618203172

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dan seandainya pohon-pohon di bumi menjadi pena dan laut (menjadi tinta), ditambahkan kepadanya tujuh laut (lagi) sesudah (kering)nya, niscaya tidak akan habis-habisnya (dituliskan) kalimat Allah.

Sesungguhnya Allah Maha Perkasa lagi Maha Bijaksana

(Q.S. Lukman:27)

Alhamdulillah akhirnya tercapai juga sebuah perjalanan perjuangan yang penuh tantangan berhasil kutempuh berawal dari suka dan duka, menunduk meski terbentur mengelak meski terjatuh, pahit dan getirnya yang kurasakan saat melangkah dicelah-celah perjalanan studiku, namun seakan hilang tanpa bekas disaat keberhasilan bersamaku.

Papa..... Mama.....

Tiada cinta yang paling suci selain kasih sayang papa dan mama. Petulus hatimu mama, searif arahanmu papa, do'amu hadirkan keridwan untukku, petuahmu tuntunkan jalsanku, dekapmu berkahi hidupku, diantara perjuangan dan tetesan doa malammu dan sebaait doa telah merangkul diriku, menuju hari depan yang cerah kini diriku telah selesai dalam studiku. Dengan kerendahan hati yang tulus, bersama keridwanmu ya Allah kupersembahkan karya tulis ini untuk yang termulia, papa dan mama



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Ananda ucapkan terimakasih yang tiada terhingga atas perjuangan untuk terus mendukung ananda tercinta. Ucapan terimakasih ini tidak sebanding dengan apa yang telah tcurahkan untukku selama ini namun, segala usaha akan kurintis demi membahagiakan kalian, yang paling berarti dalam hidupku.

Sahabat-sahabatku.....

Terimakasih..... semoga persahabatan kita menjadi persaudaraan yang abadi selamanya, bersama kalian warna indah dalam hidupku, suka dan duka berbaur dalam kasih, serta terima kasih kepada semua pihak yang telah menyumbangkan bantuan doa

Dari awal hingga akhir yang tak mungkin disebutkan satu persatu. Kesuksesan bukanlah suatu kesenangan, bukan juga suatu kebanggaan, hanya suatu perjuangan dalam menggapai sebutir mutiara keberhasilan..... Semoga Allah memberikan rahmat dan karunia-Nya.

Aamiin.

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRAK

Eka Satya Yulanda, (2021): Penerapan Media Kotak Kartu Misteri untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Tema Peristiwa dalam Kehidupan di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 001 Teratak Kabupaten Kampar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui media kotak kartu misteri pada tema peristiwa dalam kehidupan di kelas V Sekolah Dasar Negeri 001 Teratak Kabupaten Kampar. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa. Objek dalam penelitian ini adalah media kotak kartu misteri dan kemampuan berpikir kreatif siswa. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan yaitu dengan analisis deskriptif kualitatif dengan persentase. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data dapat disimpulkan bahwa penerapan media kotak kartu misteri dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif Siswa. Hal ini diketahui sebelum tindakan diperoleh nilai kemampuan berpikir kreatif siswa rata-rata hanya mencapai rata-rata 5,55 dengan kategori sangat rendah. Kemudian dilakukan tindakan dengan media kotak kartu misteri pada siklus I, nilai kemampuan berpikir kreatif siswa sedikit lebih meningkat dengan rata-rata mencapai mencapai 27,77 masih dengan kategori sangat rendah, kemampuan berpikir kreatif siswa sudah mulai meningkat namun masih belum mencapai indikator yang diharapkan, selanjutnya dilakukan perbaikan pada siklus II kemampuan berpikir kreatif siswa meningkat dengan rata-rata 77,77 dengan kategori kreatif. Artinya sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Dengan demikian dapat di simpulkan bahwa melalui penerapan media kotak kartu misteri dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa di kelas V Sekolah Dasar Negeri 001 Teratak Kabupaten Kampar.

Kata Kunci: *Media Kotak Kartu Misteri, Kemampuan Berpikir Kreatif*

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRACT

Eka Satya Yulanda, (2021): Implementation of Mystery Card Box Media to Improve Students' Creative Thinking Skills on the Theme of Events in Life in Class V of State Elementary School 001 Teratak, Kampar Regency.

This research purpose to describe the improvement of students' creative thinking skills through the media of mystery card boxes on the theme of events in life in class V Elementary School 001 Teratak, Kampar Regency. This research is a classroom action research. The subjects in this study were teachers and students. The object of this research is the mystery card box media and students' creative thinking skills. This research was conducted in two cycles, each cycle consisting of two meetings. Data collection techniques using observation, tests, and documentation. While the data analysis technique used is descriptive qualitative analysis with percentages. Based on the results of research and data analysis, it can be concluded that the application of mystery card box media can improve students' creative thinking skills. It is known that prior to the action, the average value of students' creative thinking abilities only reached an average of 5.55 with a very low category. Then action was taken with the mystery card box media in the first cycle, the value of students' creative thinking abilities increased slightly with an average of reaching 27.77 still in the very low category, students' creative thinking skills had begun to increase but had not yet reached the expected indicators then improvements were made in the second cycle, the students' creative thinking ability increased by an average of 77.77 in the creative category. This means that it has reached the established success indicators. Thus it can be concluded that through the application of the mystery card box media, it can improve the creative thinking skills of students in class V of the 001 Teratak State Elementary School, Kampar Regency.

Keywords: *Mystery Card Box Media, Creative Thinking Ability*

المخلص

يكا ستيا يولندي، (2021): تطبيق وسائط صناديق البطاقات الغامضة لتحسين مهارات التفكير الإبداعي للطلاب حول موضوع الأحداث في الحياة في الفصل الخامس من المدرسة الابتدائية الحكومية 001 تيراتاك ، كامبار ريجنسي.

تهدف هذه الدراسة إلى تحديد تحسين مهارات التفكير الإبداعي للطلاب من خلال وسائط صناديق البطاقات الغامضة حول موضوع الأحداث في الحياة في الصف الخامس من المدرسة الابتدائية الحكومية 001 تيراتاك ، كامبار ريجنسي. هذا البحث عبارة عن بحث إجرائي في الفصل الدراسي. كانت الموضوعات في هذه الدراسة من المعلمين والطلاب. المهدف من هذا البحث هو وسائط صندوق البطاقات الغامضة ومهارات التفكير الإبداعي لدى الطلاب. تم إجراء هذا البحث على دورتين ، كل دورة تتكون من اجتماعين. تقنيات جمع البيانات باستخدام الملاحظة والاختبارات والتوثيق. بينما أسلوب تحليل البيانات المستخدم هو التحليل النوعي الوصفي بالنسب المئوية. بناءً على نتائج البحث وتحليل البيانات ، يمكن استنتاج أن تطبيق وسائط صندوق البطاقات الغامضة يمكن أن يحسن مهارات التفكير الإبداعي لدى الطلاب. من المعروف أنه قبل الإجراء ، وصل متوسط قيمة قدرات التفكير الإبداعي للطلاب فقط إلى متوسط 5.55 بفئة منخفضة جدًا. ثم تم اتخاذ إجراء مع وسائط صندوق البطاقة الغامضة في الحلقة الأولى ، زادت قيمة قدرات التفكير الإبداعي لدى الطلاب بشكل طفيف بمتوسط يصل إلى 27.77 لا يزال في فئة منخفضة للغاية ، وبدأت مهارات التفكير الإبداعي لدى الطلاب في الزيادة ولكنها لم تكن كذلك. بعد الوصول إلى المؤشرات المتوقعة ، ثم تم إجراء تحسينات في الحلقة الثانية ، حيث زادت قدرة الطلاب على التفكير الإبداعي بمعدل 77.77 في الفئة الإبداعية. هذا يعني أنه تم تحديد مؤشرات النجاح. وبالتالي يمكن الاستنتاج أنه من خلال تطبيق وسائط صندوق البطاقة الغامضة ، يمكن تحسين مهارات التفكير الإبداعي للطلاب في الفصل الخامس من مدرسة الابتدائية 001 تيراتاك ، كامبار ريجنسي .

الكلمات الأساسية : صناديق البطاقات الغامضة ، القدرة على التفكير الإبداعي

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR ISI

PERSetujuan.....	i
PENGESAHAN.....	ii
PENGHARGAAN.....	iii
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Definisi Istilah	5
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Kerangka Teoritis	8
1. Media Kotak kartu misteri (Kokami).....	8
2. Kemampuan Berpikir Kreatif.....	12
3. Hubungan Media Kokami dengan Kemampuan Berpikir Kreatif	15
B. Penelitian yang Relevan	16
C. Kerangka Berpikir	18
D. Indikator Keberhasilan	19
E. Hipotesis Tindakan	22
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Subjek dan Objek Penelitian	23
B. Tempat dan Waktu Penelitian	23
C. Rancangan Penelitian	23



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

D. Teknik Pengumpulan Data	27
E. Teknik Analisis Data	28

BAB IV PENYAJIAN HASIL PENELITIAN

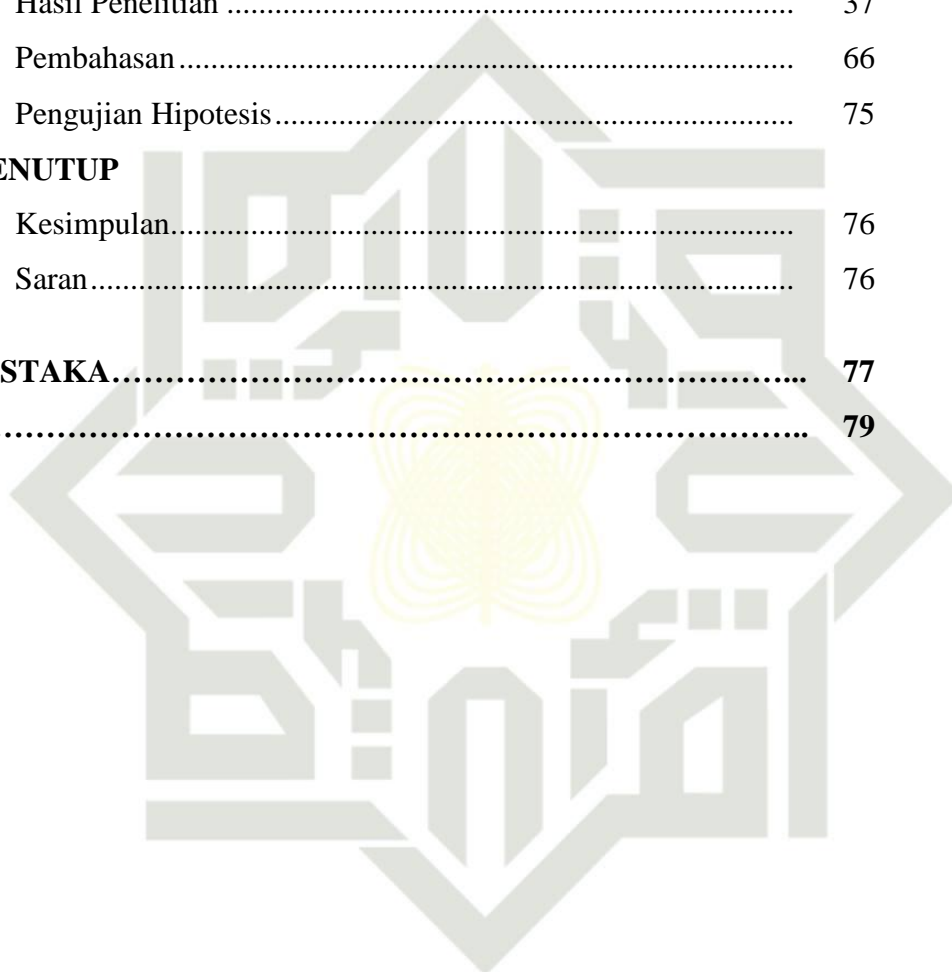
A. Deskripsi Setting Penelitian	31
B. Hasil Penelitian	37
C. Pembahasan	66
D. Pengujian Hipotesis	75

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	76
B. Saran	76

DAFTAR PUSTAKA.....	77
----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	79
----------------------	-----------



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR TABEL

Tabel IV. 1	Keadaan Guru	33
Tabel IV. 2	Keadaan Siswa	34
Tabel IV. 3	Sarana dan Prasarana	34
Tabel IV. 4	Nilai Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sebelum Tindakan	37
Tabel IV. 5	Hasil Observasi Aktivitas Guru dengan Penerapan Media Kotak kartu misteri (Kokami) pada Pertemuan 1 (Siklus I).....	43
Tabel IV. 6	Hasil Observasi Aktivitas Siswa dengan Penerapan Media Kotak kartu misteri (Kokami) pada Pertemuan 1 (Siklus I) ...	45
Tabel IV. 7	Hasil Observasi Aktivitas Guru dengan Penerapan Media Kotak kartu misteri (Kokami) pada Pertemuan 2 (Siklus I).....	46
Tabel IV. 8	Hasil Observasi Aktivitas Siswa dengan Penerapan Media Kotak kartu misteri (Kokami) pada Pertemuan 2 (Siklus I).....	48
Tabel IV. 9	Nilai Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Siklus I	49
Tabel IV.10	Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Guru dengan PenerapanMedia Kotak kartu misteri (Kokami) Pada Pertemuan 1 dan 2 (Siklus I)	51
Tabel IV.11	Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa dengan Penerapan Media Kotak kartu misteri (Kokami)pada Pertemuan 1 dan 2 (Siklus I)	52
Tabel IV.12	Hasil Observasi Aktivitas Guru dengan Penerapan Media Kotak kartu misteri (Kokami) pada Pertemuan 1 (Siklus II) ...	57
Tabel IV.13	Hasil Observasi Aktivitas Siswa dengan Penerapan Media Kotak kartu misteri (Kokami) pada Pertemuan 1 (Siklus II) ..	59
Tabel IV.14	Hasil Observasi Aktivitas Guru dengan Penerapan Media Kotak kartu misteri (Kokami) pada Pertemuan 2 (Siklus II) ...	60
Tabel IV.15	Hasil Observasi Aktivitas Siswa dengan Penerapan Media Kotak kartu misteri (Kokami) pada Pertemuan 2 (Siklus II) .	61
Tabel IV.16	Nilai Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Siklus II	63

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

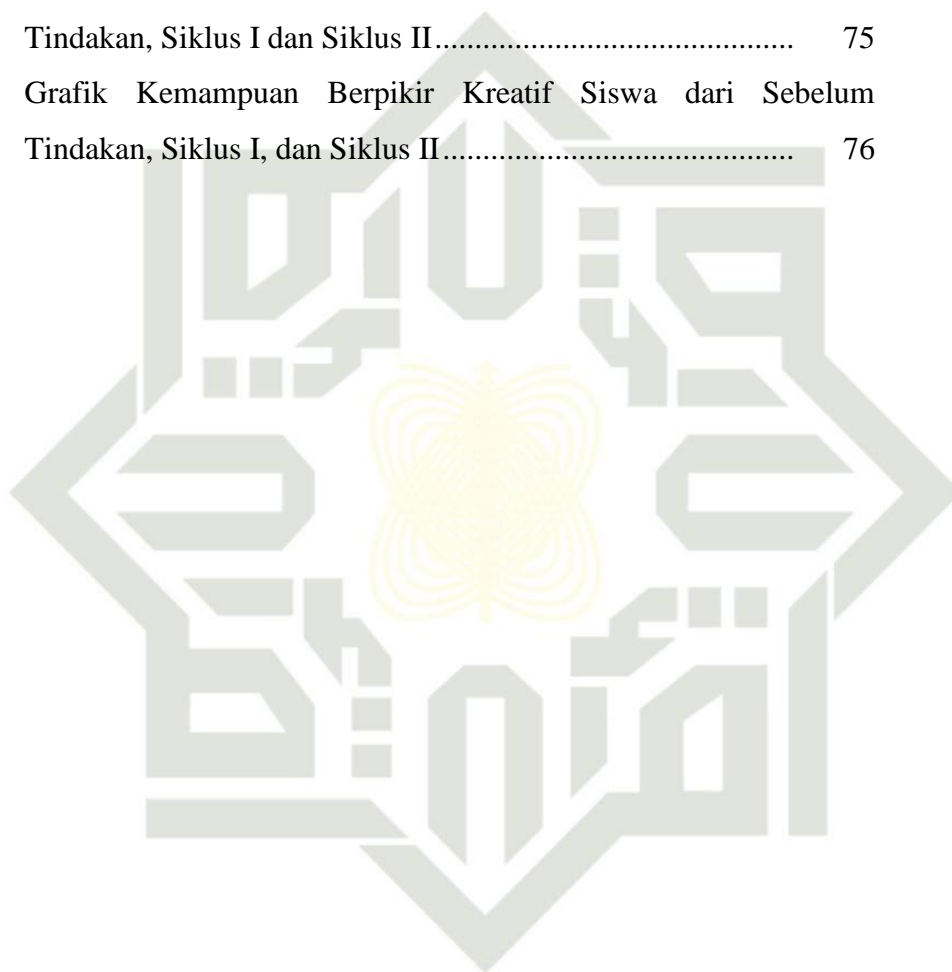
Tabel IV.17	Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Guru dengan Penerapan Media Kotak kartu misteri (Kokami) Pada Pertemuan 1 dan 2 (Siklus II).....	65
Tabel IV.18	Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa dengan Penerapan Media Kotak kartu misteri (Kokami) pada Pertemuan 1 dan 2 (Siklus II).....	66
Tabel IV.19	Rekapitulasi Hasil Nilai Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Sebelum Tindakan, Siklus I dan Siklus II.....	67
Tabel IV.20	Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Guru dengan Penerapan Media Kotak kartu misteri (Kokami) pada Siklus I dan Siklus II.....	70
Tabel IV.21	Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa dengan Penerapan Media Kotak kartu misteri (Kokami) pada Siklus I dan Siklus II.....	72
Tabel IV.22	Rekapitulasi Hasil Nilai Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sebelum Tindakan, Siklus I, dan Siklus II	74
Tabel IV.23	Rekapitulasi Hasil Nilai Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sebelum Tindakan, Siklus I, dan Siklus II	75

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR LAMPIRAN

Gambar 1.3	Siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	24
Gambar IV.1	Grafik Perbandingan Aktifitas Guru Siklus I dan II	71
Gambar IV.2	Grafik Perbandingan Aktifitas Siswa Siklus I dan II	73
Gambar IV.3	Grafik Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dari Sebelum Tindakan, Siklus I dan Siklus II	75
Gambar IV.4	Grafik Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dari Sebelum Tindakan, Siklus I, dan Siklus II	76



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Silabus	79
Lampiran 2	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	82
Lampiran 3	Lembar Observasi Aktivitas Guru	110
Lampiran 4	Lembar Observasi Siswa.....	114
Lampiran 5	Soal Tes Siklus I	118
Lampiran 6	Soal Tes Siklus II	120
Lampiran 7	Pedoman Pemberian Skor Nilai Tes Berpikir Kreatif Siswa...	121
Lampiran 8	Pedoman Observasi Guru dalam Menggunakan Media Kokami.....	122
Lampiran 9	Pedoman Observasi Siswa dalam Menggunakan Media Kokami.....	125
Lampiran 10	Nilai Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sebelum Tindakan.....	128
Lampiran 11	Nilai Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Siklus I.....	129
Lampiran 12	Nilai Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Siklus II.....	130
Lampiran 13	Administrasi Surat Menyurat	131
Lampiran 14	Dokumentasi	138



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I PENDAHULUAN

A Latar Belakang

Kemampuan kreatif merupakan suatu pengalaman memproses persoalan untuk mendapatkan dan menentukan suatu gagasan yang baru sebagai jawaban. Untuk memecahkan persoalan yang dihadapi sebagai upaya mencapai kemajuan memerlukan kemampuan kreatif.¹ Berpikir kreatif merupakan suatu kegiatan mental untuk menemukan "ide baru" yang sesuai dengan tujuan, dengan cara membangun (*generating*) ide-ide, mensintesis ide-ide tersebut dan menerapkannya.²

Berpikir kreatif dapat diartikan sebagai suatu kegiatan mental yang digunakan seseorang untuk mengembangkan ide atau gagasan yang baru.³

Berpikir kreatif juga aktivitas mental yang terkait dengan kepekaan terhadap suatu masalah, mempertimbangkan informasi baru dan ide-ide yang tidak biasanya dengan suatu pikiran terbuka, serta dapat membuat hubungan-hubungan dalam menyelesaikan masalah.

Perlu disadari bahwa selama ini pendidikan formal hanya menekankan perkembangan yang terbatas pada ranah kognitif saja. Sedangkan perkembangan pada ranah afektif (sikap dan perasaan) kurang diperhatikan.

Terbukti pada pengajaran di sekolah, jarang sekali ada kegiatan yang

¹B. Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hlm. 192.

²Siswono, T. Y. (2005). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Pengajaran Masalah. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, Vol.10(1). hlm. 1-9.

³Hamzah, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. (Jakarta: Bumi Aksara, 211), hlm. 134.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menuntut pemikiran divergen atau berpikir kreatif sehingga siswa tidak terangsang untuk berpikir, bersikap, dan berperilaku kreatif. Oleh sebab itu, dalam proses pembelajaran diperlukan cara yang mendorong siswa untuk memahami masalah, meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyusun rencana penyelesaian dan melibatkan siswa secara aktif dalam menemukan sendiri penyelesaian masalah, serta mendorong pembelajaran yang berpusat pada siswa dan guru hanya sebagai fasilitator.⁴

Kemampuan berpikir kreatif siswa didukung dengan observasi sikap berpikir kreatif. Munandar mengatakan bahwa berpikir kreatif dapat terwujud tidak hanya membutuhkan kemampuan berpikir kreatif, tetapi juga ciri-ciri afektif berpikir kreatif. Munandar mengindikasikan kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekanannya pada kuantitas, ketepatangunaan, dan keberagaman jawaban.⁵ Pendapat tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif seseorang makin tinggi, jika ia mampu menunjukkan banyak kemungkinan jawaban pada suatu masalah. Semua jawaban itu harus sesuai, tepat, dan bervariasi. Lebih lanjut, Munandar menjelaskan bahwa ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif sebagai berikut: Fluency (keterampilan berpikir lancar), Flexibility (keterampilan berpikir luwes), Originality (keterampilan berpikir orisinal), Elaboration (keterampilan memperinci).

⁴Supardi U.S, Peran Berpikir Kreatif dalam Proses Pembelajaran Matematika, *Jurnal Formatif*. Vol. 2(3). hlm. 249.

⁵Munandar, *Pengembangan Kreativitas anak Berbakat*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hlm. 164.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Untuk mencapai kemampuan siswa dalam berpikir kreatif pada setiap mata pelajaran, peran guru sangat penting dalam proses pembelajaran. Sebagai fasilitator guru harus berusaha menciptakan kondisi pembelajaran yang efektif, guru dituntut untuk kreatif dalam menyajikan pembelajaran baik dalam menggunakan pendekatan, strategi, metode, media, ataupun teknik agar pembelajaran pada suatu materi yang akan disampaikan menjadi suatu hal yang menyenangkan dan dapat melibatkan siswa saat pembelajaran berlangsung.

Salah satu media yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa adalah dengan menerapkan media kotak kartu misteri (Kokami). Menurut Yudhi Munadi media pembelajaran ini memiliki kelebihan yaitu siswa dapat memperoleh pengetahuan tentang konsep meliputi kaidah-kaidah asas (prinsip)nya, unsur-unsur pokoknya, prosesnya, hasil dan dampaknya dengan cara yang menyenangkan, memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir kreatif, berimajinasi, menampilkan gagasan-gagasan baru secara lancar dan orisinal serta memberikan kesempatan untuk menguasai keterampilan motorik.⁶ Namun, pendidikan formal yang berlangsung saat ini hanya mengasah aspek mengingat dan memahami.

Hal ini juga peneliti temukan saat melakukan observasi awal pada tanggal 4 Januari 2021 di kelas V bersama dengan Wali Kelas Sekolah Dasar Negeri 001 Teratak Kabupaten Kampar. Ketika mereka diuji dengan soal-soal

⁶Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*, (Jakarta: Gaung Persada Press Jakarta, 2012), Cet. Ke-4, hlm. 166.



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

yang mengukur keterampilan berpikir kreatif, ditemukan gejala-gejala sebagai berikut:

1. Dari 18 siswa hanya 7 orang siswa (38.88%) yang mampu berpikir lancar.
2. Dari 18 siswa hanya 5 orang siswa (27.77%) yang mampu berpikir luwes.
3. Dari 18 siswa hanya 8 orang siswa (44.44%) yang mampu berpikir keaslian.
4. Dari 18 siswa hanya 8 orang siswa (44.44%) yang mampu berpikir terperinci.⁷

Berdasarkan gejala-gejala tersebut terlihat kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran masih sangat tergolong kurang. Dengan penggunaan media pembelajaran kotak kartu misterius (Kokami) dalam proses pembelajaran memungkinkan seorang guru dapat menarik minat dan perhatian peserta didik untuk ikut aktif terlibat dalam proses pembelajaran, dimana dengan menggunakan media pembelajaran ini mampu merangsang peserta didik untuk berpikir inovatif, kreatif, dan kritis.⁸

Kokami atau kotak kartu misteri merupakan alat permainan yang menggunakan media kartu dan kotak yang berisi pertanyaan-pertanyaan mengenai materi pelajaran. Dikatakan misteri, karena setiap siswa tidak tahu isi pertanyaan yang akan mereka dapatkan dari dalam kotak tersebut sehingga mereka mampu memahami materi yang sedang mereka pelajari. Oleh karena itu, media kotak kartu misteri (Kokami) diharapkan dapat membantu guru

⁷Observasi di Kelas V SDN 001 Teratak, Senin Tanggal 4 Januari 2021.

⁸Maslihan, Penggunaan Media Pembelajaran Kotak dan Kartu Misterius (Kokami) Untuk Meningkatkan Aktifitas dan Ketuntasan Belajar Peserta Didik Pada Pokok Bahasan Bola Volly. *Pendidikan Ekonomi Akuntansi*. Vol. 5 No. 2, 2016, hlm. 181.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dalam kegiatan belajar mengajar dan memotivasi siswa agar tidak mendapatkan kejenuhan saat proses pembelajaran berlangsung serta dapat berpengaruh dalam hasil belajar IPS, agar siswa mencapai tujuan dari pembelajaran tersebut.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas sebagai upaya dalam melakukan perbaikan terhadap pembelajaran dengan judul **“Penerapan Media Kotak kartu misteri (Kokami) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Tema Peristiwa dalam Kehidupan Kelas V Sekolah Dasar Negeri 001 Teratak Kabupaten Kampar”**.

B. Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahan dalam memahami judul penelitian ini, maka sangat diperlukan penegasan istilah yang dikemukakan di bawah ini:

1. Media kotak kartu misteri (Kokami) merupakan gabungan antara permainan dengan media, yang berfungsi merangsang kegiatan belajar menjadi lebih aktif dan mampu menarik perhatian siswa dari kejenuhan. Sehingga dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, serta membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar.
2. Berpikir kreatif dapat diartikan sebagai suatu kegiatan mental yang digunakan seseorang untuk membangun ide atau gagasan yang beserta dapat. Berpikir kreatif juga aktivitas mental yang terkait dengan kepekaan terhadap suatu masalah, mempertimbangkan informasi baru dan ide-ide

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

yang tidak biasanya dengan suatu pikiran terbuka, serta dapat membuat hubungan-hubungan dalam menyelesaikan suatu masalah.⁹

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah “Apakah melalui penerapan media kotak kartu misteri (Kokami) dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada tema peristiwa dalam kehidupan kelas V Sekolah Dasar Negeri 001 Teratak Kabupaten Kampar?”

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

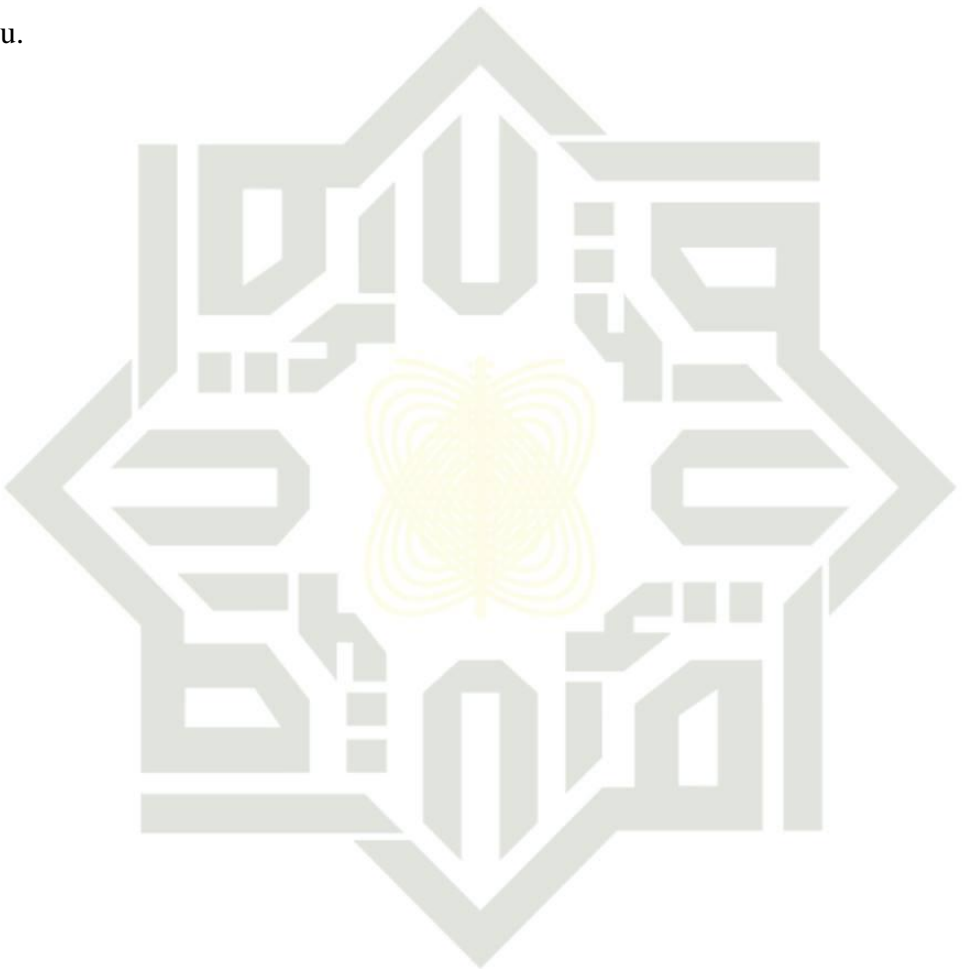
Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui proses peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa melalui penerapan media kotak kartu misteri (Kokami) dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada tema peristiwa dalam kehidupan di kelas V Sekolah Dasar Negeri 001 Teratak Kabupaten Kampar.

2. Manfaat Penelitian

- a. Bagi siswa, untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan menggali secara optimal pengetahuan siswa pada pembelajaran IPS.
- b. Bagi guru, untuk membantu guru menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien dalam meningkatkan berpikir kreatif.

⁹Hamzah B.Uno, *Model Pembelajaran Aktif 101 Strategi untuk Mengajar Secara Aktif*, (Jakarta: PT Indeks, 2013), hlm. 156.

- c. Bagi sekolah, untuk meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran di sekolah yang dapat dilihat melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK).
- d. Bagi peneliti, untuk memenuhi salah satu syarat penyelesaian studi S1 Penulis di Prodi PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teoritis

1. Media Kotak kartu misteri (Kokami)

Suryani dan Agung menyampaikan bahwa media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar yaitu siswa. Sejalan dengan itu, media pembelajaran dengan lebih singkat yaitu sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau inti dari pembelajaran.¹⁰

Media pembelajaran harus meningkatkan motivasi siswa. Selain itu, merangsang siswa mengingat apa yang sudah dipelajari, selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik akan mengaktifkan siswa dalam memberikan praktik-praktik yang benar.¹¹

Penggunaan media atau alat bantu dalam pendidikan sangat membantu aktifitas proses pembelajaran, terutama membantu meningkatkan hasil belajar siswa mengenai pemahaman konsep yang akan didapatkan siswa. Dengan pengetahuan dan pemahaman guru mengenai media pembelajaran, hal ini mampu membantu guru berkreasi dan berinovasi dalam proses belajarnya di

¹⁰Ibid., hlm. 4.

¹¹Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2010), hlm. 73.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kelas. Selain itu, media juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan baik.

Hamalik dalam Azhar Arsyad menyatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan dan keinginan baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.¹²

Salah satu media pembelajaran yang dapat membangkitkan keinginan dan rangsangan kegiatan belajar adalah penggunaan media kotak kartu misteri (Kokami). Kokami merupakan bagian dari metode permainan yang menggunakan kotak dan kartu sebagai mediana. Media Kokami merupakan gabungan antara permainan dengan media. Media permainan Kokami ini menjadi salah satu alternatif yang berfungsi merangsang kegiatan belajar menjadi lebih aktif dan mampu menarik perhatian siswa dari kejenuhan.

Hal yang perlu disiapkan dalam media Kokami adalah amplop-amplop berisi kartu pesan. Kartu pesan tersebut berisi materi pelajaran. Yang ingin disampaikan kepada siswa, kemudian di formulasikan ke dalam bentuk perintah, petunjuk, dan pertanyaan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan bahan yang mudah didapatkan, yaitu seperti kardus susu bubuk atau kotak tisu yang tidak digunakan lagi dengan desain yang dibuat menarik.

¹²Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Grafindo Persada, 2005), hlm. 19.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

a. Langkah-langkah Media Kokami

Adapun langkah-langkah dalam pelaksanaan media pembelajaran Kokami sebagai berikut:

- 1) Masing-masing kelompok terdiri dari 6-8 orang siswa. Tiap kelompok duduk menghadap papan tulis. Media Kokami dan kelengkapannya diletakkan di depan papan tulis di atas meja, sedangkan pada papan tulis guru sudah menyiapkan sebuah tabel skor.
- 2) Anggota setiap kelompok diwakili seorang ketua yang dipilih oleh guru bersama-sama siswa.
- 3) Selama permainan berlangsung, ketua dibantu sepenuhnya oleh anggota.
- 4) Ketua kelompok selain bertugas mengambil satu amplop dari dalam Kokami secara acak dan tidak boleh dilihat, juga membacakan isi amplop dengan keras dan harus menyelesaikan oleh semua anggota.
- 5) Anggota kelompok bertanggung jawab menyelesaikan kartu tersebut.
- 6) Kelompok lain berhak menyelesaikan tugas yang tidak dapat diselesaikan oleh salah satu kelompok.
- 7) Pemenang ditentukan dari skor tertinggi dan berhak mendapatkan bonus berupa kartu *sticker* senyum.
- 8) Kelompok yang hanya mendapatkan setengah atau kurang dari setengah jumlah skor pada setiap kartu pesan akan mendapatkan sanksi. Sanksi yang didapat berupa kartu *sticker* sedih dan kalimat penyemangat.¹³

¹³Baiq Devia Rostika, *Penggunaan Media Kotak dan Kartu Misteri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran IPS Kelas III SDN 7 Ampenan Tahun Pelajaran 2015/2016*, Skripsi pada Universitas Mataram NTB, 2016.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Kelebihan dan Kekurangan Media Kokami

Media Kokami merupakan bagian dari multimedia pengalaman terlibat, karena Kokami disajikan dalam bentuk permainan dengan suasana yang menuntut keaktifan siswanya. Media yang disajikan dalam bentuk permainan ini mempunyai beberapa kelebihan, yaitu:

- 1) Siswa dapat memperoleh pengetahuan tentang konsep meliputi kaidah-kaidah asas (prinsip)nya, unsur-unsur pokoknya, prosesnya, hasil dan dampaknya dengan cara yang menyenangkan.
- 2) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir, berimajinasi, menampilkan gagasan-gagasan baru secara lancar dan orisinal serta memberikan kesempatan untuk menguasai keterampilan motorik.
- 3) Siswa dapat belajar untuk bertanggung jawab, tenggang rasa, mandiri, saling menghargai dan menghormati, dan sebagainya.
- 4) Siswa dapat berpartisipasi aktif dan dapat mengenal dirinya sebagai individu dan sebagai anggota kelompok.
- 5) Suasana permainan menerima siswa sebagaimana adanya, memberikan kebebasan dan jauh dari sikap otoriter dalam memupuk bakat dan minat anak untuk berprestasi dan berkreasi secara aktual.¹⁴

Selain kelebihan, media yang disajikan dalam bentuk permainan ini juga memiliki kekurangan, yaitu:

- 1) Siswa lebih tertarik pada permainannya daripada hasil yang ingin dicapai.

¹⁴Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*, (Jakarta: Gaung Persada Press Jakarta, 2012), Cet. Ke-4, hlm. 166.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 2) Siswa akan lupa waktu, karna fokus pada permainannya.
- 3) Memerlukan banyak persiapan.

2. Kemampuan Berpikir Kreatif

a. Berpikir Kreatif

Mahmud menyatakan bahwa dalam tataran praktik, berpikir memiliki tiga definisi yaitu: (1) Berpikir adalah mengotakatik rumus; (2) Berpikir adalah mendefinisikan objek konkret menjadi abstrak melalui visualisasi; dan (3) Berpikir adalah menarik kesimpulan dari realitas yang dipahami. Di sisi lain, Suryadi menyatakan bahwa berpikir berkaitan erat dengan apa yang terjadi di dalam otak manusia dan fakta-fakta yang ada dalam dunia sehingga bisa divisualisasikan dan berpikir (manakala diekspresikan) bisa diobservasi dan dikomunikasikan.¹⁵

Fauzi mengatakan bahwa “berpikir adalah tingkah laku yang menggunakan ide, yaitu suatu proses simbolis”. Misalnya kalau kita makan, kita bukan berpikir. Tetapi kalau kita membayangkan suatu makanan yang tidak ada, maka kita menggunakan ide atau simbol-simbol tertentu dan tingkah laku ini disebut berpikir. Lebih lanjut ia juga menjelaskan tentang macam-macam kegiatan berpikir yang digolongkan menjadi dua, yaitu: berpikir asosiatif dan berpikir terarah.¹⁶

¹⁵Jayanti Putri Purwaningrum, Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Melalui Discovery Learning Berbasis Scientific Approach, *Jurnal Refleksi Edukatika*. Vol. 6 No. 2 Juli 2016, hlm. 147-148.

¹⁶Supardi U.S, *Op.Cit.*, hlm. 254.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Berpikir kreatif adalah kemampuan untuk memikirkan sesuatu dalam cara yang baru dan tidak biasa dan untuk menghasilkan pemecahan masalah yang tidak biasa. Orang-orang kreatif cenderung berpikir secara divergen. Berpikir divergen menghasilkan banyak jawaban pada pertanyaan yang sama. Sebaiknya, jenis berpikir yang dibutuhkan pada tes kecerdasan yang konvensional adalah berpikir konvergen.¹⁷

Sizer menyatakan bahwa menggunakan keahlian berpikir dalam tingkatan yang lebih tinggi dalam konteks yang benar mengajarkan kepada siswa “kebiasaan berpikir mendalam, kebiasaan menjalin hidup dengan pendekatan yang cerdas, seimbang, dan dapat dipertanggungjawabkan”.¹⁸ Berpikir kreatif memungkinkan siswa untuk mempelajari masalah secara sistematis, menghadapi berjuta tantangan dengan cara yang terorganisasi, merumuskan pertanyaan inovatif, dan merancang solusi orisinal.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa berpikir kreatif adalah kemampuan memikirkan sesuatu dengan cara yang baru atau pemahaman-pemahaman baru yang berbeda dari yang lainnya, agar siap menghadapi berjuta tantangan dengan cara yang terorganisasi, merumuskan pertanyaan secara inovatif, dan merancang sebuah solusi secara orisinal.

¹⁷Linda Aryani, Jhon Herwanto, dan Raudatussalamah, *Psikologi Umum 2*, (Pekanbaru: Al-Mujtahadah, 2013), hlm. 13.

¹⁸Elaine B, Jhonson, *Contextual Teaching And Learning: Menjadikan Kegiatan Belajar-Mengajar Lebih Mengasyikkan dan Bermakna*, (Bandung: Penerbit Kaifa, 2014), hlm. 182.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Ciri-ciri Berpikir Kreatif

Pendapat Munandar tentang ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif adalah sebagai berikut:¹⁹

1) Keterampilan Berpikir Lancar (*Fluency*)

Keterampilan berpikir lancar memiliki ciri-ciri yaitu mencetuskan banyak pendapat, jawaban, penyelesaian masalah, memberikan banyak cara atau saran dalam melakukan berbagai hal, dan selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.

2) Keterampilan Berpikir Luwes (*Flexibility*)

Keterampilan berpikir luwes keterampilan menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mencari banyak alternatif pemecahan yang berbeda-beda dan mampu mengubah cara pendekatan.

3) Keterampilan Berpikir Orisinil (*Originality*)

Keterampilan berpikir orisinil yaitu kemampuan melahirkan gagasan baru dan unik, memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri, dan mampu membuat kombinasi yang tidak lazim.

4) Keterampilan Berpikir Memperinci (*Elaboration*)

¹⁹Munandar, *Pengembangan Kreativitas anak Berbakat*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hlm. 164.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Keterampilan memperinci yaitu kemampuan memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk, dan menambahkan atau memperinci secara detil dari suatu situasi sehingga lebih menarik.

3. Hubungan Media Kokami dengan Kemampuan Berpikir Kreatif

Menggunakan media dalam bentuk permainan memiliki tujuan utama untuk menciptakan kesenangan dan ketertarikan akan proses pembelajaran. Permainan-permainan menghasilkan kompetisi dan tantangan-tantangan, mengurangi sifat kelas yang monoton dan membosankan. Permainan juga menciptakan kesenangan, peningkatan-peningkatan daya tarik kelas secara penuh dan membantu menimbulkan minat pada pelajaran.

Dalam proses pembelajaran guru dapat menggunakan media pembelajaran untuk menarik perhatian peserta didik terhadap materi yang diajarkan sehingga tercipta suasana menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran kotak kartu misteri (Kokami) dalam proses pembelajaran memungkinkan seorang guru dapat menarik minat dan perhatian peserta didik untuk ikut aktif terlibat dalam proses pembelajaran, dimana dengan menggunakan media pembelajaran ini mampu merangsang peserta didik untuk berpikir inovatif, kreatif, dan kritis.²⁰

Kemampuan berpikir kreatif memungkinkan siswa untuk mempelajari masalah secara sistematis, menghadapi berjuta tantangan dengan cara terorganisasi, merumuskan pertanyaan inovatif, dan merancang solusi orisinal.

²⁰Maslikan, *Op.Cit.*, hlm. 181.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Untuk mencapai kemampuan siswa dalam berpikir kreatif pada setiap mata pelajaran, peran guru sangat penting dalam proses pembelajaran. Sebagai fasilitator guru harus berusaha menciptakan kondisi pembelajaran yang efektif, guru dituntut untuk kreatif dalam menyajikan pembelajaran baik dalam menggunakan pendekatan, strategi, metode, media. antara media Kokami dengan kemampuan berpikir kreatif memiliki hubungan yang saling berkaitan. Hal ini terlihat dari aspek dan pencapaian yang akan dicapai, yaitu dengan menggunakan media Kokami ini akan membantu guru dalam menciptakan kondisi pembelajaran yang efektif untuk membuat siswa memiliki kemampuan berpikir kreatif.

B. Penelitian yang Relevan

Berdasarkan penelusuran yang telah penulis lakukan di perpustakaan yang ada di UIN Suska Riau, penulis menemukan data penelitian yang relevan dengan judul penelitian yang penulis ajukan adalah sebagai berikut:

1. Hersty Herawati Santoso dalam penelitiannya berjudul “*Meningkatkan Kemandirian Belajar IPS Siswa Melalui Metode Permainan kartu dan Kotak kartu misteri (Kokami) Pada Siswa Kelas VIII-3 SMP Dharma Karya Pamulang*”. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) dengan dua siklus. Penelitian ini dilakukan di SMP Dharma Karya, Pamulang Kota Tangerang Selatan. Subyeknya adalah siswa kelas VIII-3 dengan jumlah siswa 20 orang. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi, angket dan tes hasil belajar IPS.²¹ Persamaan

²¹Hersty Herawati Santoso, *Meningkatkan Kemandirian Belajar IPS Siswa Melalui Metode Permainan Kartu dan Kotak kartu misteri (Kokami)*, Skripsi pada UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2014.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

penelitian di atas dengan penelitian yang akan diteliti oleh peneliti yaitu, fokus dari penelitian ini adalah mengenai penggunaan media Kokami dalam proses pembelajaran. Perbedaannya yaitu, penelitian diatas bertujuan untuk meningkatkan kemandirian belajar IPS siswa, sedangkan penelitian yang akan diteliti oleh peneliti untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada tema peristiwa dalam kehidupan.

2. Apriliana Widyasari dengan judul *“Inovasi Metode Permainan Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) Pada Materi Gerak Lurus Siswa Kelas VII S SMPN 1 Musuk Boyolali Tahun Pelajaran 2010/2011”*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode permainan KOKAMI dengan *Problem Solving* dan media kartu misteri dapat meningkatkan prestasi belajar siswa sebesar 39,1% dengan kategori sangat baik.²²

3. Lailatul Wachidah dengan judul *“Kemampuan Berpikir Kreatif dalam Menyelesaikan Soal Matematika Materi Garis dan Sudut pada Siswa Kelas VII A MTsN 2 Tulangagung Tahun Ajaran 2014/2015”*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif pada siswa kelas VII A mencapai hingga tingkat 4 (sangat kreatif), meliputi siswa dengan kemampuan matematika tinggi memiliki korelasi positif terhadap kemampuan berpikir kreatifnya, yakni memiliki kemampuan berpikir kreatif tingkat 4 (sangat kreatif).²³ Persamaan penelitian di atas dengan penelitian yang akan diteliti oleh peneliti yaitu sama-sama menggunakan data dan menggunakan rumus, agar bisa mendapatkan hasil rata-rata pencapaiannya serta dapat ditarik sebuah kesimpulan. Perbedaannya yaitu, penelitian di atas menggunakan analisis data

²²Apriliana Widyasari, *Inovasi Metode Permainan Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) Pada Materi Gerak Lurus Siswa Kelas VII S SMPN 1 Musuk Boyolali Tahun Pelajaran 2010/2011*, Skripsi pada Universitas Sebelas Maret Surakarta, 2011.

²³Lailatul Wachidah, *Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Menyelesaikan Soal Matematika Materi Garis dan Sudut pada Siswa Kelas VII A MTsN 2 Tulangagung Tahun Ajaran 2014/2015*, Skripsi (Tulangagung: Program sarjana IAIN Tulangagung, 2015).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kualitatif, sedangkan penelitian yang akan diteliti oleh peneliti menggunakan analisis data deskriptif.

4. Suryadi dengan judul *“Penerapan Pendekatan Open Ended pada Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa di Kelas VII SMPN 4 Banda Aceh”*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil analisis data diperoleh peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VII SMPN 4 Banda Aceh yang diajarkan melalui pendekatan Open-Ended lebih baik dari kelas yang diajarkan dengan pendekatan konvensional. Hal ini dilihat berdasarkan hipotesis II kelas eksperimen dan kontrol dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ kriteria pengujian, diperoleh signifikan $0,000 < 0,05$. Berdasarkan kriteria pengujian jika nilai signifikan kurang dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.²⁴

C. Kerangka Berpikir

Selama ini proses pembelajaran tematik masih didominasi oleh strategi ekspositori, seperti dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab yang cenderung terbatas pada aspek mengingat seperti menyebutkan, merujuk, dan menghafal, sehingga siswa kurang dilibatkan dalam proses pembelajaran. Akibatnya kemampuan berpikir siswa masih rendah dan menyebabkan tidak tercapainya standar kompetensi lulusan sekolah.

Dalam pembelajaran guru hendaknya harus memilih bantuan seperti media permainan yang mampu membantu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, memunculkan permainan sebagai pengantar media dalam proses

²⁴ Suryadi, *Penerapan Pendekatan Open Ended pada Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa di Kelas VII SMPN 4 Banda Aceh*, Skripsi (Banda Aceh: Program Sarjana Universitas Negeri Ar-Raniry Darussalam, Banda Aceh, 2017).

Hak Cipta Diilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pembelajaran di kelas pastilah hal yang dapat menimbulkan ketertarikan bagi siswa. Selain proses tradisional, kurangnya guru dalam mengeksplorasi media yang ada sebagai sumber belajar membuat pemahaman konsep akan sulit terjadi. Melalui media kotak kartu misteri (Kokami) guru dapat mengaktifkan kembali suasana kelas dan memotivasi siswanya dengan media yang menarik.

Dari uraian diatas terlihat bahwa penggunaan media sangat dibutuhkan untuk membantu siswa dalam memahami konsep IPS siswa sehingga diduga bahwa media kotak kartu misteri (Kokami) dapat mempengaruhi pemahaman konsep IPS siswa.

D. Indikator Keberhasilan

1. Indikator Kinerja

a. Aktivitas Guru

Adapun indikator aktivitas guru dengan penerapan media Kokami adalah sebagai berikut:

- 1) Guru meminta siswa untuk membentuk kelompok 6-8 orang siswa.
- 2) Guru meminta siswa untuk memilih ketua pada setiap kelompok masing-masing.
- 3) Guru mengamati siswa selama permainan berlangsung.
- 4) Guru memberi arahan kepada siswa dalam pelaksanaan media Kokami.
- 5) Guru mendorong siswa untuk bertanggung jawab dalam menyelesaikan kartu.
- 6) Guru memberitahu siswa bahwa kelompok lain berhak menyelesaikan tugas yang tidak dapat diselesaikan oleh salah satu kelompok.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 7) Guru menyiapkan bonus berupa kartu (stiker) senyum bagi pemenang skor tertinggi.
- 8) Guru menjelaskan aturan dalam pelaksanaan media Kokami, kelompok yang hanya mendapatkan setengah atau kurang dari setengah jumlah skor pada setiap kartu pesan akan mendapatkan sanksi.

b. Aktivitas Siswa

Adapun indikator aktivitas siswa dengan penerapan media Kokami adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa dibantu guru untuk membentuk kelompok 6-8 orang siswa.
- 2) Siswa diminta guru untuk memilih ketua pada setiap kelompok masing-masing.
- 3) Siswa diamati guru selama permainan berlangsung.
- 4) Siswa diberi arahan oleh guru dalam pelaksanaan media Kokami.
- 5) Siswa didorong guru untuk bertanggung jawab dalam menyelesaikan kartu.
- 6) Siswa diberi tahu oleh guru bahwa kelompok lain berhak menyelesaikan tugas yang tidak dapat diselesaikan oleh salah satu kelompok.
- 7) Siswa mendapatkan bonus oleh guru berupa kartu (stiker) senyum bagi pemenang skor tertinggi.
- 8) Siswa mendengarkan penjelasan aturan dari guru dalam pelaksanaan media Kokami, kelompok yang hanya mendapatkan setengah atau kurang dari setengah jumlah skor pada setiap kartu pesan akan mendapatkan sanksi.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

c. Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif

Adapun indikator kemampuan berpikir kreatif yang diukur dengan menggunakan tes adalah sebagai berikut:

5) Keterampilan Berpikir Lancar (*Fluency*)

Keterampilan berpikir lancar memiliki ciri-ciri yaitu mencetuskan banyak pendapat, jawaban, penyelesaian masalah, memberikan banyak cara atau saran dalam melakukan berbagai hal, dan selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.

6) Keterampilan Berpikir Luwes (*Flexibility*)

Keterampilan berpikir luwes keterampilan menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mencari banyak alternatif pemecahan yang berbeda-beda dan mampu mengubah cara pendekatan.

7) Keterampilan Berpikir Orisinil (*Originality*)

Keterampilan berpikir orisinil yaitu kemampuan melahirkan gagasan baru dan unik, memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri, dan mampu membuat kombinasi yang tidak lazim.

8) Keterampilan Berpikir Memperinci (*Elaboration*)

Keterampilan memperinci yaitu kemampuan memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk, dan menambahkan atau memperinci secara detil dari suatu situasi sehingga lebih menarik.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian teori yang dipaparkan, maka peneliti dapat merumuskan hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah jika Media kotak kartu misteri (Kokami) diterapkan pada Tema Peristiwa dalam Kehidupan maka Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 001 Teratak Kabupaten Kampar dapat meningkat.



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Subjek dan Objek Penelitian

Sebagai subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 001 Teratak Kabupaten Kampar tahun pelajaran 2020-2021 dengan jumlah siswa sebanyak 18 orang. Adapun objek dalam penelitian adalah penerapan media kotak kartu misteri (Kokami) untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa pada tema peristiwa dalam kehidupan.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 001 Teratak Kabupaten Kampar khususnya di kelas V dan waktu penelitian ini direncanakan pada bulan April – Juni 2021.

C. Rancangan Penelitian

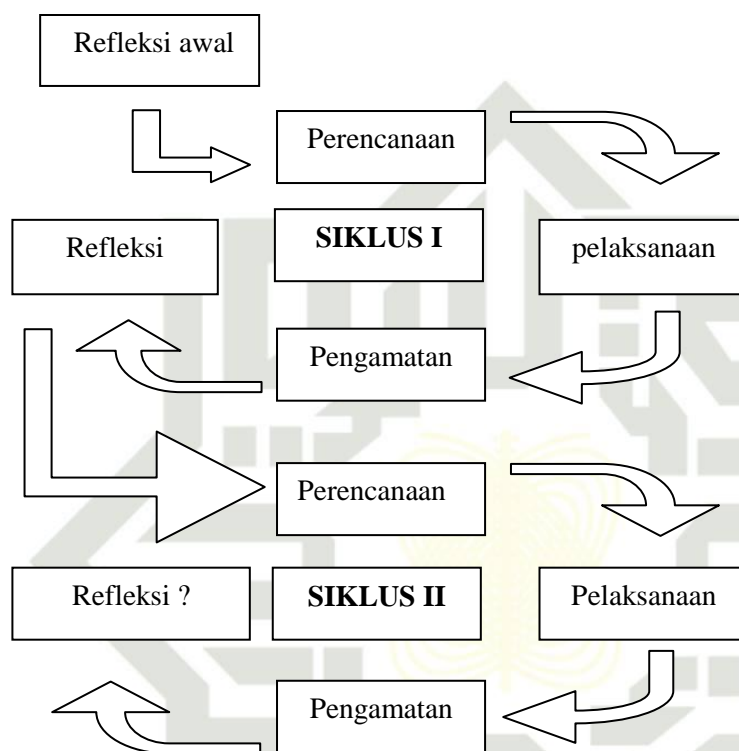
Penelitian yang dilaksanakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan suatu bentuk penelitian yang bersifat refleksi dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu untuk memperbaiki atau meningkatkan praktek-praktek pembelajaran di kelas secara lebih profesional. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dan tiap siklus dilakukan dalam dua kali pertemuan. Kurt Lewin dalam Kunandar²⁵ menyatakan penelitian tindakan kelas adalah suatu rangkaian langkah-langkah yang terdiri dari empat

²⁵Kunandar, *Guru Profesonal*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2007), hlm. 42.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Tahap yang dilalui²⁶ dalam penelitian tindakan kelas adalah sebagai berikut:



Gambar 1.3 Siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Dari pernyataan di atas, peneliti melakukan tahapan-tahapan penelitian dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Perencanaan

Tahap perencanaan ini merupakan sebelum melakukan penelitian tindakan kelas. Tahap perencanaan ini dilakukan untuk mempersiapkan perangkat pembelajaran yang akan dilakukan. Adapun yang akan dipersiapkan adalah:

²⁶Suharsimi Arikunto dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2011), hlm. 16.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a. Silabus, yang berisi standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, materi pokok, kegiatan pembelajaran dengan menerapkan media kotak kartu misteri (Kokami), alokasi waktu, sumber belajar, dan penilaian yang mengacu pada kurikulum.
- b. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), disusun berdasarkan kompetensi dasar, indikator kelengkapan, kegiatan pembelajaran yang memuat tentang kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup.
- c. Mempersiapkan lembar observasi aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan media Kokami.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan dengan penerapan Media Kokami adalah sebagai berikut:

- a. Kegiatan Awal
 - 1) Guru memberi salam, menyapa siswa dan berdoa.
 - 2) Guru mengabsen kehadiran siswa.
 - 3) Guru memeriksa kerapian siswa dan kelas.
 - 4) Guru melakukan apersepsi.
 - 5) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- b. Kegiatan Inti
 - 1) Siswa diminta membentuk kelompok dibantu oleh guru.
 - 2) Siswa diberikan wacana oleh guru sesuai dengan topik pembelajaran yang akan disampaikan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 3) Siswa kemudian diberikan pengarahan oleh guru bagaimana tata cara menggunakan media Kokami yang telah disiapkan di depan kelas.
- 4) Siswa mulai saling bekerja sama dalam menyelesaikan pertanyaan yang ada di dalam kotak kartu misteri dibantu oleh guru.
- 5) Siswa diberikan penilaian oleh guru setelah selesai menyelesaikan pertanyaan di dalam kotak kartu misteri tersebut.
- 6) Siswa bersama guru meninjau ulang, dan memeriksa kembali keseluruhan bagian.

c. Kegiatan Akhir

- 1) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi pelajaran yang belum dipahami.
- 2) Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran.
- 3) Guru melakukan evaluasi.
- 4) Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam dan doa penutup yang dipimpin oleh salah satu siswa.

3. Observasi/Pengamatan

Observasi dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran berlangsung dikelas. Observasi dilakukan berdasarkan lembar pengamatan yang telah diberikan. Penelitian ini juga melibatkan teman sejawat sebagai observer yang bertugas untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Tujuannya untuk memberi masukan atau pendapat terhadap pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sehingga saran dan kritik dari pengamat dapat digunakan untuk memperbaiki pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

4. Refleksi

Refleksi dilakukan untuk mengetahui kekurangan-kekurangan yang terjadi dalam proses pembelajaran pada setiap siklus. Setelah tindakan perbaikan pembelajaran dilaksanakan, peneliti dan observer melakukan diskusi dan menganalisis hasil observasi dari proses pembelajaran yang dilaksanakan, sehingga diketahui keberhasilan dan kelemahan pembelajaran yang telah dilaksanakan.

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, data tentang aktivitas guru dan siswa serta data tentang hasil belajar siswa dikumpulkan melalui beberapa teknik, yaitu:

1. Observasi

Observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang dampak pada objek penelitian. Dalam pelaksanaan penelitian ini peneliti juga melibatkan observer.²⁷ Pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa dilakukan observer dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Observer mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran.
- b. Observer memberi tanda *cek list* (✓) pada lembar pengamatan yang telah disediakan sesuai dengan aktivitas guru dan tanda “1” untuk aktivitas siswa yang muncul selama proses pembelajaran.

²⁷Suharsimi Arikunto, *Op, Cit.*, hlm. 127.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Tes

Tes adalah teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa. Tes pada penelitian ini berbentuk tes uraian yang digunakan untuk menguji keterampilan berpikir kreatif siswa pada tema peristiwa dalam kehidupan.

3. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data tentang sekolah, guru, siswa, sarana dan prasarana serta kurikulum yang digunakan. Dokumen juga diperlukan dalam bentuk foto guna memperoleh data pendukung selama proses pembelajaran.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisa data pada penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik analisis deskriptif. Teknik statistik deskriptif merupakan kegiatan statistik yang dimulai dari menghimpun data, menyusun atau mengukur data, mengolah data, menyajikan dan menganalisis data angka guna memberikan gambaran suatu gejala, peristiwa atau keadaan. Analisis deskriptif ini dilakukan untuk mengetahui gambaran data yang akan dianalisis.

1. Aktivitas Guru dan Siswa

Setelah data terkumpul melalui teknik observasi, data tersebut kemudian diolah dengan menggunakan rumus persentase,²⁸ yaitu:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

²⁸Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raja Wali Pers, 2014), hlm.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Keterangan:

P	= Angka Persentase aktivitas guru dan siswa
F	= Frekuensi aktivitas guru dan siswa
N	= Jumlah indikator
100%	= Bilangan tetap

Dalam menentukan kriteria penilaian terkait aktivitas guru dan siswa, maka dilakukan pengelompokan atas 4 kriteria penilaian, kriteria penilaian tersebut yaitu:

- a. 75% - 100% dikatakan “Sangat Baik”
- b. 56% - 74% dikatakan “Baik”
- c. 40% - 55% dikatakan “Tidak Baik”
- d. Kurang dari 40% dikatakan “Sangat Tidak Baik”²⁹

2. Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

Berpikir kreatif adalah kemampuan untuk memikirkan sesuatu dalam cara yang baru dan tidak biasa dan untuk menghasilkan pemecahan masalah yang tidak biasa. Berpikir kreatif siswa dapat diukur dari kemampuan siswa dalam menjawab soal tes berupa soal uraian. Setelah data terkumpul melalui tes, data tersebut kemudian diolah dengan menggunakan rumus presentase, yaitu:³⁰

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P	= Angka Persentase aktivitas guru dan siswa
---	---

²⁹*Ibid.*, hlm. 246.

³⁰*Ibid.*, hlm. 43.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

F	= Frekuensi aktivitas guru dan siswa
N	= Jumlah indikator
100%	= Bilangan tetap

Dalam menentukan kategori penilaian kemampuan berpikir kreatif maka dilakukan pengelompokan atas empat kategori. Adapun kategori persentase tersebut sebagai berikut:³¹

- a. Dikatakan “Sangat kreatif” apabila perolehan nilai berpikir kreatif 81-100%
- b. Dikatakan “Kreatif” apabila perolehan nilai berpikir kreatif 66-80%
- c. Dikatakan “Cukup kreatif” apabila perolehan nilai berpikir kreatif 51-65%
- d. Dikatakan “Kurang kreatif” apabila perolehan nilai berpikir kreatif 0-50%

³¹ *Ibid.*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa media Kotak kartu misteri (Kokami) dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada tema peristiwa dalam kehidupan di kelas V Sekolah Dasar Negeri 001 Teratak Kabupaten Kampar. Hal ini terlihat pada kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum tindakan hanya 1 orang siswa dengan persentase 5,55%. Kemudian ketika diterapkan media Kotak kartu misteri (Kokami), terjadi peningkatan pada siklus I yakni siswa yang mencapai berpikir kreatif menjadi 5 orang siswa 27,77% dengan kategori “Cukup Kreatif”, dan pada siklus II sebanyak 14 orang siswa 77,77% dengan kategori “Kreatif”.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Penerapan media pembelajaran Kotak kartu misteri (Kokami) sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada tema peristiwa dalam kehidupan, maka diharapkan guru dapat melakukan langkah-langkah Kotak kartu misteri (Kokami) dengan baik.
2. Dalam menerapkan media pembelajaran Kotak kartu misteri (Kokami) diharapkan kepada guru untuk dapat mengelola waktu seefektif mungkin, karena media ini banyak menyita waktu.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Ketika pembagian kelompok, diharapkan kepada peneliti selanjutnya untuk membimbing siswa dalam membentuk kelompok, agar pembagian kelompok lebih tertib.
4. Peneliti lain perlu melakukan penelitian lebih lanjut yang lebih mendalam mengenai media pembelajaran Kotak kartu misteri (Kokami) karena dalam penelitian ini, peneliti menemukan bahwa Kotak kartu misteri (Kokami) tidak hanya dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa saja, namun masih banyak aspek yang lain yang bisa ditingkatkan.
5. Kepada peneliti selanjutnya sebaiknya meneliti lebih dalam lagi tentang berpikir kreatif siswa, agar siswa bisa meningkatkan kemampuan berpikir kreatifnya dan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR PUSTAKA

- Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raja Wali Pers, 2014).
- Ahmad Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Grafindo Persada, 2005).
- Ekaine B, Jhonson, *Contextual Teaching And Learning: Menjadikan Kegiatan Belajar-Mengajar Lebih Mengasyikkan Dan Bermakna*, (Bandung: Penerbit Kaifa, 2014).
- Gay, Donal P, *Instructional Design & Development*, New York: Syracuse University Pubi, 1978.
- Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2010).
- Hersty Herawati Santoso, *Meningkatkan Kemandirian, Belajar IPS Siswa Melalui Metode Permainan kartu dan Kotak kartu misteri (Kokami)*, Skripsi pada UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2014.
- <http://learningmodels.blogspot.com/2011/05/media-pengajaran-Kokami-kotak-dan-kartu.html>
- Jayanti Putri Purwaningrum, Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Melalui Discovery Learning Berbasis Scientific Approach, *Jurnal Refleksi Edukatika* Vol. 6 No. 2 Juni 2016.
- Kunandar, *Guru Profesional*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2007).
- Lailatul Wachidah, *Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Menyelesaikan Soal Matematika Materi Garis dan Sudut pada Siswa Kelas VII A MTsN 2 Tulangagung Tahun Ajaran 2014/2015*, Skripsi (Tulangagung: Program sarjana IAIN Tulangagung, 2015).
- Linda Aryani, Jhon Herwanto, dan Raudatussalamah, *Psikologi Umum 2*, (Pekanbaru: Al-Mujtahadah, 2013).
- Mardiah Hayati dan Sakilah, *Pembelajaran Tematik*, (Pekanbaru: Cahaya Firdaus, 2018).
- Maslikan, *Penggunaan Media Pembelajaran Kotak dan Kartu Misterius (KOKAMI) Untuk Meningkatkan Aktifitas dan Ketuntasan Belajar Peserta Didik Pada Pokok Bahasan Bola Volly. Pendidikan Ekonomi Akuntansi*. Vol. 5 No. 2, 2016.
- Redza Dwi Putra., dkk. 2016. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing. *Jurnal Proceeding Biology Education Conference (ISSN: 2528-5742)* Vol. 13(1).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

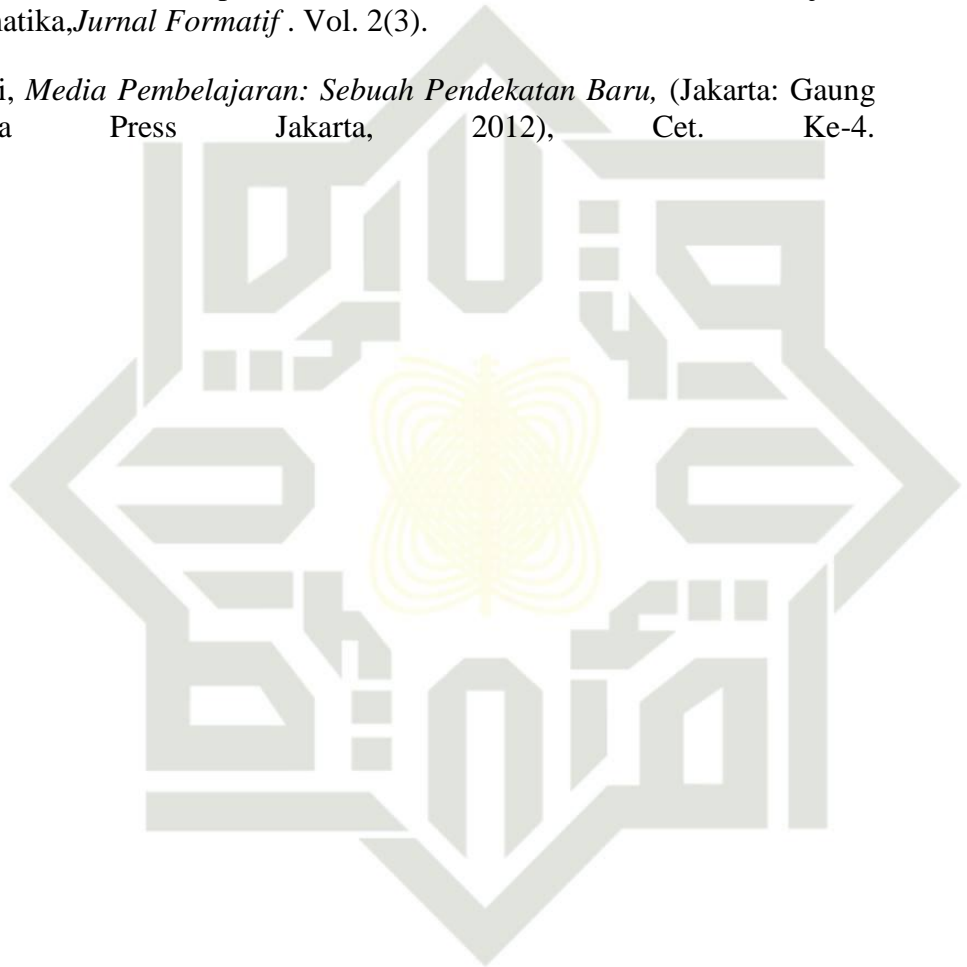
1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Schibin, A., dkk. 2009. Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing untuk Peningkatan Pemahaman dan Keterampilan Berpikir Siswa SD. *Journal Pendidikan dan Pengajaran UNDISKHA*. Vol. 2(1).

Suharsimi Arikunto dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2011).

Supardi U.S, Peran Berpikir Kreatif dalam Proses Pembelajaran Matematika, *Jurnal Formatif*. Vol. 2(3).

Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*, (Jakarta: Gaung Persada Press Jakarta, 2012), Cet. Ke-4.



UIN SUSKA RIAU

Lampiran 1

SILABUS

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar Negeri 001 Teratak

Kelas/Semester : V / II

Tema : Peristiwa dalam Kehidupan

Subtema 2 : Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemedekaan


Kompetensi Inti

- Menyadari, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
- Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan masyarakat di lingkungan sekitarnya
- Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahunya tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain
- Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya

Materi Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
IPA 3.7 Menganalisis pengaruhkalor terhadap perubahansuhu dan wujud bendadalam kehidupan sehari-hari 4.7 Melaporkan hasilpercobaan pengaruh kalorpada benda	<ul style="list-style-type: none"> Pengaruh kalor terhadap suhu dan wujud benda Pengaruh kalor terhadap suhu Pengaruh kalor terhadap wujud benda 	<ul style="list-style-type: none"> Mengamati fenomena pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda Mengidentifikasi perubahan wujud benda 	1. Teknik Penilaian <ol style="list-style-type: none"> Penilaian Sikap: Lembar Observasi Penilaian pengetahuan: Tes Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja Rubrik Penilaian Mempraktikkan Gerak sikap tubuh (duduk, membaca, berdiri, jalan), dan bergerak secara lentur serta seimbang (KD 3.6 dan 4.6) <ol style="list-style-type: none"> Teknik Penilaian <ol style="list-style-type: none"> Penilaian Sikap: Lembar Observasi Penilaian pengetahuan: Tes Penilaian Keterampilan: Unjuk 	18 JP	<ul style="list-style-type: none"> Buku guru Buku Siswa Materi Gambar tentang aktivitas yang memanfaatkan kerja organ gerak manusia Gambar tentang kelainan tulang



			Kerja		manusia, teks
<p>IPS</p> <p>3. Mengidentifikasi faktor-faktor penyebab penjajahan bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatan</p> <p>4. Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penyebab penjajahan bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatan</p>	<p>☞ Faktor penyebab penjajahan bangsa Indonesia</p> <p>☞ Cara mempertahankan kemerdekaan</p>	<p>☞ Mendiskusikan faktor penyebab penjajahan di Indonesia</p> <p>☞ Membaca informasi teks narasi sejarah</p>	<p>1. Teknik Penilaian</p> <p>a. Penilaian Sikap: Lembar Observasi</p> <p>b. Penilaian pengetahuan: Tes</p> <p>c. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja</p> <p>Rubrik Penilaian Mempraktikkan Gerak sikap tubuh (duduk, membaca, berdiri, jalan), dan bergerak secara lentur serta seimbang (KD 3.2 dan 4.2)</p> <p>1. Teknik Penilaian</p> <p>a. Penilaian Sikap: Lembar Observasi</p> <p>b. Penilaian pengetahuan: Tes</p> <p>c. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja</p>	18 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku guru • Buku Siswa • Materi • peta Indonesia • atlas
<p>PPKn</p> <p>1.3 Mensyukuri keberagaman sosial budaya masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika</p> <p>2.3 Bersikap toleran dalam keberagaman sosial budaya masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika</p> <p>3.3 Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat</p> <p>4.3 Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keberagaman sosial</p>	<p>☞ Keberagaman Sosial Budaya Masyarakat</p>	<p>☞ Menyimak bacaan tentang keberagaman sosial budaya masyarakat</p> <p>☞ Menyusun pertanyaan tentang keberagaman sosial budaya masyarakat</p>	<p>1. Teknik Penilaian</p> <p>a. Penilaian Sikap: Lembar Observasi</p> <p>b. Penilaian pengetahuan: Tes</p> <p>c. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja</p> <p>Rubrik Penilaian Mempraktikkan Gerak sikap tubuh (duduk, membaca, berdiri, jalan), dan bergerak secara lentur serta seimbang (KD 3.2 dan 4.2)</p> <p>1. Teknik Penilaian</p> <p>a. Penilaian Sikap: Lembar Observasi</p> <p>b. Penilaian pengetahuan: Tes</p> <p>c. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja</p>	30 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku guru • Buku Siswa • Materi • Gambar perilaku yang sesuai dan tidak sesuai dengan nilai-nilai Pancasila
<p>SBdP</p> <p>3. Menghuni pola lantai dalam tari kreasi daerah.</p> <p>4. Mempraktikkan pola lantai pada gerak tari kreasi daerah.</p>	<p>☞ Gambar ilustrasi (komik, karikatur, kartun)</p> <p>☞ Pembuatan gambar ilustrasi (komik, karikatur, kartun)</p> <p>☞ Lagu-lagu dalam berbagai</p>	<p>☞ Menyanyikan berbagai lagu daerah dan lagu perjuangan bertangga nada mayor dan minor</p> <p>☞ Menuliskan perbedaan antara lagu bertangga nada mayor dan minor</p> <p>☞ Melakukan gerak tangan, tungkai, dan pengambilan pernapasan dalam</p>	<p>1. Teknik Penilaian</p> <p>a. Penilaian Sikap: Lembar Observasi</p> <p>b. Penilaian pengetahuan: Tes</p> <p>c. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja</p> <p>Rubrik Penilaian Mempraktikkan Gerak sikap tubuh (duduk, membaca, berdiri, jalan), dan bergerak secara lentur serta</p>	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku guru • Buku Siswa • Contoh gambar cerita • peralatan menggambar

 <p>UIN SUSKA RIAU</p> <p>© Hak Cipta</p> <p>1. Dilarang a. Peng b. Peng 2. Dilarang</p>	<p>tangga nada</p> <p>☞ Pola lantai tari kreasi daerah</p>	<p>renang gaya punggung</p>	<p>seimbang (KD 3.2 dan 4.2)</p> <p>1. Teknik Penilaian</p> <p>a. Penilaian Sikap: Lembar Observasi</p> <p>b. Penilaian pengetahuan: Tes</p> <p>c. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja</p>		
<p>Bahasa Indonesia</p> <p>3.5 Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana</p> <p>4.5 Memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana serta kosakata baku dan kalimat efektif</p>	<p>☞ Teks narasi sejarah yang terkait dengan unsur apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana</p>	<p>☞ Menyimak bacaan tentang keberagaman sosial budaya masyarakat</p> <p>☞ Menyusun pertanyaan tentang keberagaman sosial budaya masyarakat</p> <p>☞ Membaca informasi tentang teks narasi sejarah</p> <p>☞ Menemukan kata-kata sulit sukar dari teks narasi sejarah</p> <p>☞ Mengidentifikasi makna kata-kata sulit dari kamus</p>	<p>1. Teknik Penilaian</p> <p>a. Penilaian Sikap: Lembar Observasi</p> <p>b. Penilaian pengetahuan: Tes</p> <p>c. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja</p> <p>Rubrik Penilaian Mempraktikkan Gerak sikap tubuh (duduk, membaca, berdiri, jalan), dan bergerak secara lentur serta seimbang (KD 3.3 dan 4.3)</p> <p>1. Teknik Penilaian</p> <p>a. Penilaian Sikap: Lembar Observasi</p> <p>b. Penilaian pengetahuan: Tes</p> <p>c. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja</p>	<p>24 JP</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Buku guru • Buku Siswa • Materi • Teks bacaan

Lampiran 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) PENELITIAN 1

Satuan Pendidikan : SDN 001 Teratak
Kelas/Semester : V/ Semester 2
Tema : Peristiwa Dalam Kehidupan
Subtema : Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi
Pembelajaran : 1
Fokus Pembelajaran: Ilmu Pengetahuan Sosial
Alokasi Waktu : 2 X 35 menit (1 kali pertemuan)

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati mendengar, melihat, membaca, dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk hidup ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi IPS

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.4. Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	3.4.1. Menjelaskan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatan berkaitan dengan peristiwa seputar proklamasi kemerdekaan Indonesia. 3.4.2. Menyebutkan tokoh-tokoh yang berupaya dalam mempertahankan kedaulatan bangsa Indonesia.
4.4. Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatan.	4.4.1. Mempresentasikan hasil identifikasi upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatan yang berkaitan dengan detik-detik pembacaan proklamasi kemerdekaan Indonesia.

Hak Cipta Ditanggung UIN Suska Riau
 1. Dilarang mengutip atau menyalin seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan membaca buku paket siswa dapat menjelaskan peristiwa seputar proklamasi kemerdekaan Indonesia percaya diri
2. Siswa mampu menyebutkan beberapa tokoh yang berupaya dalam peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia dengan penuh tanggung jawab
3. Dengan menerapkan Media Kotak kartu misteri siswa dapat identifikasi peristiwa detik-detik pembacaan proklamasi kemerdekaan Indonesia dengan penuh kepedulian

D. Materi Pembelajaran

1. Peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan indonesia
2. Tokoh-tokoh kemerdekaan indonesia

Peristiwa Pembacaan Teks Proklamasi

Pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 17 Agustus 1945. Sejak pagi, telah dilakukan persiapan di rumah Ir. Soekarno, untuk menyambut Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Banyak tokoh pergerakan nasional beserta rakyat berkumpul di tempat itu. Mereka ingin menyaksikan pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Sesuai kesepakatan yang diambil di rumah Laksamana Maeda, para tokoh Indonesia menjelang pukul 10.30 waktu Jawa zaman Jepang atau pukul 10.00 WIB telah berdatangan ke rumah Ir. Soekarno. Mereka hadir untuk menjadi saksi pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Acara yang disusun dalam upacara di kediaman Ir. Soekarno itu, antara lain sebagai berikut.

- a. Pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.
- b. Pengibaran bendera Merah Putih.
- c. Sambutan Wali Kota Suwiryo dan dr. Muwardi.

Upacara Proklamasi Kemerdekaan berlangsung tanpa protokol. Latief Hendraningrat memberi aba-aba siap kepada semua barisan pemuda. Semua yang hadir berdiri tegak dengan sikap sempurna. Suasana menjadi sangat hening. Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta dipersilakan maju beberapa langkah dari tempatnya semula. Ir. Soekarno mendekati mikrofon. Dengan suaranya yang mantap, Ir. Soekarno didampingi Drs. Moh. Hatta membacakan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia yang telah diketik oleh Sayuti Melik. Berikut teks Proklamasi yang diketik oleh Sayuti Melik.

PROKLAMASI

Kami bangsa Indonesia dengan ini menjatakan Kemerdekaan Indonesia.
Hal-hal jang mengenai pemindahan kekoeasaan d.l.l., diselenggarakan
dengan tjara saksama dan dalam tempo jang sesingksingkatnja.

Djakarta, hari 17 boelan 8 tahoen 05
Atas nama bangsa Indonesia
Soekarno/Hatta

2. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumber. Penyalinan sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

E. Metode pembelajaran

- Pendekatan : Saintifik
Media : Media Kotak kartu misteri

F. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
1	2	3
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pembelajaran dengan membaca doa dan mengecek kehadiran siswa 2. Guru memberikan apersepsi dan motivasi kepada siswa 3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	10 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta siswa untuk membentuk kelompok. 2. Guru memberikan wacana kepada setiap kelompok sesuai dengan topik pembelajaran yaitu tentang peristiwa seputar proklamasi kemerdekaan indonesia. 3. guru membimbing siswa mengamati gambar berkaitan dengan peristiwa seputar proklamasi kemerdekaan indonesia. 4. Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa terkait dengan gambar tersebut “ apa yang dapat kamu amati pada gambar tersebut”?. 5. Guru membimbing siswa membaca teks “Peristiwa Pembacaan. <i>Teks Proklamasi</i>”. 6. <i>Teks Proklamasi</i>”. 7. Guru meminta Siswa untuk menyebutkan tokoh-tokoh yang berupaya dalam peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia. 8. Guru memberikan pengarahan kepada siswa bagaimana tata cara menggunakan media Kokami yang telah disiapkan di depan kelas. 9. Guru membantu siswa dalam menyelesaikan pertanyaan di dalam kotak kartu misteri. 10. Guru memberikan penilaian kepada siswa setelah menyelesaikan pertanyaan di dalam kotak kartu misteri. 11. Guru meninjau ulang, dan memeriksa kembali keseluruhan bagian. 	50 menit



1. Diarahkan mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarahkan mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
1	2	3
Penutup	1. Siswa bersama guru dan siswa menyimpulkan hasil pembelajaran. 2. Siswa bersama guru menutup Pembelajaran dengan membacakan “hamdallah dan do’a kafaratul majlis” 3. Guru meninggalkan kelas dengan mengucapkan salam	10 menit

Penilaian

1. Penilaian Sikap

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai

No	Nama Siswa	Perubahan Tingkah Laku											
		Disiplin				Percaya Diri				Toleransi			
		BT	MT	MB	SM	BT	MT	MB	SM	BT	MT	MB	SM
1													
2													
3													
...												

Keterangan:

- BT : Belum Terlihat
 MT : Mulai Terlihat
 MB : Mulai Berkembang
 SM : Sudah Membudaya

2. Pengetahuan

- Tes tertulis (Terlampir)

3. Keterampilan

Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
Menganalisis peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan Indonesia	Bagus, lancar dan tepat.	Bagus, kurang lancar dan tepat.	Terbata-bata.	Belum mengerti.
Menyebutkan tokoh-tokoh perjuang proklamasi Indonesia	Bagus, lancar dan tepat	Bagus, kurang lancar dan tepat.	Terbata-bata.	Belum mengerti

- Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
- Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



H. Media/Alat, Bahan, dan Sumber

Media/Alat : Gambar tokoh-tokoh pejuang.

Sumber Belajar : *Buku guru dan buku siswa kelas V tema peristiwa dalam kehidupan Tematik terpadu kurikulum 2013 (Revisi 2017) Jakarta, Kementerian Pendidikan dan kebudayaan*

Pekanbaru 2021

Wali kelas V

Peneliti

Basri, S.Pd

NIP. 19690504 198908 1 002

Eka Satya Yulanda

NIM. 11618203172

Mengetahui

Kepala Sekolah

MARZANI, S.Pd
NIP. 19650817 198609 1 001

UIN SUSKA RIAU

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang



Amatilah gambar pada halaman sebelumnya dan jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut.

1. Peristiwa apakah yang tampak pada gambar di atas?

2. Adakah hubungan peristiwa pada gambar dan kemerdekaan bangsa Indonesia?

3. Apakah dengan adanya peristiwa pada gambar, Negara Kesatuan Republik Indonesia terbentuk?

4. Apakah dengan adanya peristiwa pada gambar, bangsa dan negara Indonesia terbebas dari penjajahan?

ty of Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENILAIAN

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang menyalin atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

SOAL	KUNCI JAWABAN	NILAI
Peristiwa apakah yang tampak pada gambar di atas?	Peristiwa pembacaan naskah Proklamasi kemerdekaan bangsa Indonesia pada tanggal 17 Agustus 1945	4
Adakah hubungan peristiwa pada gambar dan kemerdekaan bangsa Indonesia?	Ya, ada hubungan yang erat antara proklamasi dengan kemerdekaan bangsa Indonesia. Proklamasi merupakan salah satu tonggak sejarah dari perjalanan perjuangan kemerdekaan bangsa Indonesia	4
Apakah dengan adanya peristiwa pada gambar, Negara Kesatuan Republik Indonesia terbentuk?	Belum, terbentuknya Negara Kesatuan Republik Indonesia tidak hanya cukup dengan pembacaan naskah proklamasi kemerdekaan tanggal 17 Agustus 1945, tapi juga melalui berbagai tahapan dan peristiwa penting lainnya dalam perjalanan perjuangan kemerdekaan bangsa Indonesia.	4
Apakah dengan adanya peristiwa pada gambar, bangsa dan negara Indonesia terbebas dari penjajahan?	Belum, Karena setelah peristiwa proklamasi 17 Agustus 1945 tersebut, bangsa Indonesia masih harus mempertahankan kemerdekaan, terutama dari Belanda/NICA yang membonceng sekutu yang datang ke Indonesia, dimana Belanda/NICA ingin kembali menjajah, terbukti dengan adanya Agresi Militer Belanda 1 tahun 1947 dan Agresi Militer Belanda 2 tahun 1948	4

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

PENELITIAN 2

Satuan Pendidikan : SDN 001 Teratak
Kelas/Semester : V/ Semester 2
Tema : Peristiwa Dalam Kehidupan
Subtema : Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi
Pembelajaran : 3
Fokus Pembelajaran: Ilmu Pengetahuan Sosial
Alokasi Waktu : 2 X 35 menit (1 kali pertemuan)

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, mendengar, melihat, membaca, dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk hidup ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

IPS

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.4. Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya	<p>3.4.1. Menjelaskan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatan berkaitan dengan peristiwa setelah dibacakan teks proklamasi kemerdekaan</p> <p>3.4.2. Menyebutkan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatan dalam peristiwa-peristiwa heroik yang ada di Indonesia</p>
4.4. Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatan	4.4.1. Mempresentasikan hasil identifikasi upaya bangsa Indonesia dalam peristiwa-peristiwa heroik yang ada di Indonesia

Hak Cipta dilindungi undang-undang
 1. Dilarang mengutip atau seluruhnya tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



C. Tujuan Pembelajaran

Dengan membaca buku paket siswa dapat menjelaskan peristiwa setelah dibacakan teks proklamasi kemerdekaan Indonesia.

Siswa mampu menyebutkan peristiwa-peristiwa heroik yang ada di Indonesia.

Dengan menerapkan Media Kotak kartu misteri siswa mendiskusikan dan dapat mengidentifikasi peristiwa-peristiwa heroik yang ada di Indonesia dengan penuh kepedulian.

D. Materi Pembelajaran

1. Peristiwa-peristiwa heroik yang ada di Indonesia
2. Peristiwa setelah dibacakan teks proklamasi kemerdekaan Indonesia

Adapun peristiwa setelah dibacakannya teks Proklamasi Kemerdekaan sebagai berikut:

1. Penyebaran Berita Proklamasi Kemerdekaan 17 Agustus 1945 Para pemuda menyebarkan berita Proklamasi melalui berbagai cara, antara lain menyebar pamflet, mengadakan pertemuan, dan menulis padatembok-tembok. Wartawan Kantor Berita Domei (sekarang Kantor Berita Antara), Yahrudin berhasil menyelundupkan teks Proklamasi dan diterima oleh Kepala Bagian Radio, Waidan B. Palenewen. Teks Proklamasi tersebut kemudian diberikan kepada F. Wuz untuk segera disiarkan melalui radio. Berita Proklamasi Kemerdekaan Indonesia juga disebarkan melalui beberapa surat kabar. Harian *Soeara Asia* di Surabaya adalah Koran pertama yang menyiarkan berita Proklamasi. Pihak pemerintah Republik Indonesia juga menugaskan para gubernur yang telah dilantik pada tanggal 2 September 1945 untuk menyebar luaskan berita Proklamasi Kemerdekaan Indonesia di wilayahnya.

2. Sambutan Rakyat di Berbagai Daerah terhadap Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Peristiwa penting yang menunjukkan dukungan rakyat secara spontan terhadap Proklamasi Kemerdekaan Indonesia, antara lain sebagai berikut:

- a. Rapat Raksasa di Lapangan Ikada (Ikatan Atletik Djakarta) Jakarta pada tanggal 19 September 1945 menyambut kemerdekaan.
- b. Usaha menegakkan kedaulatan juga terjadi di berbagai daerah dengan adanya tindakan heroik di berbagai kota yang mendukung Proklamasi Kemerdekaan Indonesia, antara lain di Yogyakarta,

Semarang, Surabaya, Aceh, Bali, Palembang, Kalimantan, Bandung, Makassar, Lampung, Solo, Sumatra Selatan, dan Sumbawa.



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruhnya karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Metode pembelajaran

Pendekatan : Saintifik

Media : Media Kotak kartu misteri

Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
1	2	3
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pembelajaran dengan membaca doa dan mengecek kehadiran siswa 2. Guru memberikan apersepsi dan motivasi kepada siswa 3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	10 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta siswa untuk membentuk kelompok 2. Guru memberikan wacana kepada setiap kelompok sesuai dengan topik pembelajaran yaitu tentang peristiwa menjelang dan sesudah pembacaan teks proklamasi 3. Guru membimbing siswa membaca buku berkaitan dengan peristiwa menjelang dan sesudah pembacaan teks proklamasi 4. Guru memberikan pertanyaan mengenai teks yang telah dibaca 5. Guru memberikan kesempatan kepada Siswa untuk menjelaskan jawaban dari pertanyaan 6. Guru meminta Siswa mengamati gambar yang berkaitan dengan peristiwa-peristiwa heroik yang ada di Indonesia 7. Guru mengajukan pertanyaan mengenai gambar yang telah di amati kepada siswa 	50 menit

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
1	2	3
8. Guru memberikan pengarahan kepada siswa bagaimana tata cara menggunakan media Kokami yang telah disiapkan di depan kelas. 9. Guru membantu siswa dalam menyelesaikan pertanyaan di dalam kotak kartu misteri. 10. Guru memberikan penilaian kepada siswa setelah menyelesaikan pertanyaan di dalam kotak kartu misteri. 11. Guru meninjau ulang, dan memeriksa kembali keseluruhan bagian.		
Penutup	1. Siswa bersama guru dan siswa menyimpulkan hasil pembelajaran. 2. Siswa bersama guru menutup Pembelajaran dengan membacakan “hamdallah dan do’a kafaratul majlis”. 3. Guru meninggalkan kelas dengan mengucapkan salam.	10 menit

Penilaian

1. Penilaian Sikap

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai

No	Nama Siswa	Perubahan Tingkah Laku											
		Disiplin				Percaya Diri				Toleransi			
		BT	MT	MB	SM	BT	MT	MB	SM	BT	MT	MB	SM
1													
2													
3													

Keterangan:

BT : Belum Terlihat

MT : Mulai Terlihat

MB : Mulai Berkembang

SM : Sudah Membudaya

2. Pengetahuan

- Tes tertulis (Terlampir)

3. Keterampilan

Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
Mengidentifikasi peristiwa heroik yang terjadi di	Bagus, lancar dan tepat.	Bagus, kurang lancar dan tepat.	Terbata-bata.	Belum mengerti.

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



indonesia				
Menyebutkan peristiwa yang terjadi setelah dibacakan teks proklamasi	Bagus, lancar dan tepat	Bagus, kurang lancar dan tepat.	Terbata-bata.	Belum mengerti

Media/Alat, Bahan, dan Sumber

Media/Alat : Gambar peristiwa-peristiwa heroik yang ada di Indonesia
Sumber Belajar : *Buku guru dan buku siswa kelas V tema Peristiwa Dalam Kehidupan buku Tematik terpadu kurikulum 2013 (Revisi 2017)*
Jakarta, Kementrian Pendidikan dan kebudayaan

Pekanbaru 2021

Peneliti

Wali kelas V

Basri, S.Pd
NIP. 19690504 198908 1 002

Eka Satya Yulanda
NIM. 11618203172

Mengetahui

Kepala Sekolah

MARZANI, S. Pd
NIP. 19650817 198609 1 001

UIN SUSKA RIAU



LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

© Hal

Hal Cipt

1. Dilarang

se

au

a tu

ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Bagaimanakah reaksi rakyat Indonesia menyambut Proklamasi Kemerdekaan?

2. Apa yang terjadi di Hotel Yamato Surabaya pada tanggal 19 September 1945?

3. Peristiwa apa yang melatarbelakangi dibangunnya Tugu Muda di Semarang?

4. Mengapa pemuda Bali melakukan perlawanan terhadap Jepang?



UIN SUSKA RIAU

4. Pengutipan nanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENILAIAN

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

SOAL	KUNCI JAWABAN	NILAI
Bagaimanakah reaksi rakyat Indonesia menyambut Proklamasi Kemerdekaan	Terjadinya berbagai tindakan heroik mendukung Proklamasi dan berbagai usaha menegakkan kedaulatan terjadi di berbagai daerah.	4
Apa yang terjadi di Hotel Yamato Surabaya pada tanggal 19 September 1945?	Peristiwa di mana orang Belanda mengibarkan bendera Belanda, yaitu merah, putih dan biru di atap hotel Yamato Surabaya. Rakyat marah, kemudian rakyat menyerbu masuk hotel, menurunkan dan merobek warna biru bendera, sehingga tersisa warna merah dan putih untuk kemudian dikibarkan kembali menjadi bendera merah putih	4
Peristiwa apa yang melatarbelakangi dibangunnya Tugu Muda di Semarang?	Pada tanggal 15 Oktober 1945, pasukan Jepang melakukan serangan ke kota Semarang dan dihadapi oleh TKR dan laskar pejuang lainnya. Pertempuran berlangsung selama lima hari. Akibat pertempuran ini, ribuan pemuda gugur dan ratusan tentara Jepang tewas.	4
Mengapa pemuda Bali melakukan perlawanan terhadap Jepang?	Karena pihak Jepang selalu menghambat upaya perundingan untuk menegakkan kedaulatan RI.	4

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

PENELITIAN 3

Satuan Pendidikan : SDN 001 Teratak
Kelas/Semester : V/ Semester 2
Tema : Peristiwa Dalam Kehidupan
Subtema : Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi
Pembelajaran : 4
Fokus Pembelajaran: Ilmu Pengetahuan Sosial
Alokasi Waktu : 2 X 35 menit (1 kali pertemuan)

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati mendengar, melihat, membaca, dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk hidup ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi IPS

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.4. Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya	<p>3.4.1. Menjelaskan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatan dalam peristiwa peristiwa proses pembentukan NKRI</p> <p>3.4.2. Menyebutkan upaya peran ahmad soebardjo dalam upaya pembentukan NKRI</p>
4.4. Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatan	4.4.1. Mempresentasikan hasil identifikasi upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatan berkaitan dengan peristiwa yang mengiringi proses pembentukan negara kesatuan republik Indonesia

Hak Cipta ini dilindungi undang-undang

1. Dilarang menjiplak atau menyalin seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Tujuan Pembelajaran

1. Dengan membaca buku paket siswa dapat menjelaskan peristiwa proses pembentukan NKRI dengan penuh percaya diri.
2. siswa dapat menyebutkan peran Ahmad Soebarjo dalam upaya pembentukan NKRI dengan Penuh tanggung jawab.
3. Dengan menerapkan Media Kotak kartu misteri siswa mampu dapat menyajikan hasil identifikasi peristiwa apa saja yang mengiringi proses pembentukan Negara kesatuan Republik Indonesia.

Materi Pembelajaran

Peristiwa proses pembentukan NKRI

1. Proses Pembentukan NKRI

Pembentukan Kelengkapan Pemerintahan Pada tanggal 18 Agustus 1945, PPKI mengadakan sidangnya yang pertama di Gedung Kesenian Jakarta. Sidang dipimpin oleh Ir. Soekarno dan Drs. Mohammad Hatta sebagai wakilnya. Anggota Sidang PPKI sebanyak 27 orang. Melalui pembahasan secara musyawarah, sidang mengambil keputusan penting, antara lain sebagai berikut:

- a. Mengesahkan Undang-Undang Dasar 1945 sebagai konstitusi RI.
- b. Memilih presiden dan wakil presiden, Ir. Soekarno sebagai Presiden RI dan Drs. Mohammad Hatta sebagai Wakil Presiden RI.
- c. Tugas presiden untuk sementara waktu dibantu oleh Komite Nasional. PPKI melanjutkan pekerjaannya guna melengkapi berbagai hal yang diperlukan bagi berdirinya negara dengan melaksanakan sidang pada tanggal 19 Agustus 1945. Dalam sidang kedua, PPKI menghasilkan keputusan, antara lain sebagai berikut.
 - a. Menetapkan dua belas kementerian yang membantu tugas presiden dalam pemerintah.
 - b. Membagi wilayah Republik Indonesia menjadi delapan provinsi, yaitu Provinsi Sumatra, Provinsi Jawa Barat, Provinsi Jawa Tengah, Provinsi Jawa Timur, Provinsi Sunda Kecil, Provinsi Maluku, Provinsi Sulawesi, dan Provinsi Kalimantan.

2. Pembentukan Komite Nasional Indonesia

PPKI kembali mengadakan sidang pada tanggal 22 Agustus 1945 yang memiliki agenda pokok tentang rencana pembentukan Komite Nasional dan Badan Keamanan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Piliang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

State Islamic University of Sultan Syarif Hassan Riau



Rakyat. Komite Nasional dibentuk di seluruh Indonesia dan berpusat di Jakarta. Tujuannya sebagai penjelmaan tujuan dan cita-cita bangsa Indonesia untuk menyelenggarakan kemerdekaan Indonesia yang berdasarkan kedaulatan rakyat. Pembentukan Alat Kelengkapan Keamanan Negara Dalam rapat Pleno PPKI pada tanggal 22 Agustus 1945, diputuskan pembentukan Badan Keamanan Rakyat (BKR). BKR ditetapkan sebagai bagian dari Badan Penolong Keluarga Korban Perang (BPKKP) yang merupakan induk organisasi dengan tujuan untuk memelihara keselamatan masyarakat, serta merawat para korban perang. Perkembangan situasi negara makin membahayakan. Pimpinan negara menyadari bahwa sulit untuk mempertahankan negara dan kemerdekaan tanpa angkatan perang. Dalam kondisi seperti itu, pemerintah memanggil pensiunan Mayor KNIL Oerip Soemoharjo dari Yogyakarta ke Jakarta dan diberi tugas membentuk tentara kebangsaan. Dengan Maklumat Pemerintah pada tanggal 5 Oktober 1945, terbentuklah organisasi ketentaraan yang bernama Tentara Keamanan Rakyat (TKR).

E Metode pembelajaran

Pendekatan : Saintifik
Media : Media Kotak kartu misteri

F Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
1	2	3
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pembelajaran dengan membaca doa dan mengecek kehadiran siswa. 2. Guru memberikan apersepsi dan motivasi kepada siswa. 3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 	10 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta siswa untuk membentuk kelompok. 2. Guru memberikan wacana kepada setiap kelompok sesuai dengan topik pembelajaran yaitu tentang peristiwa proses pembentukan NKRI. 3. Guru menjelaskan tentang peristiwa proses pembentukan NKRI. 4. Guru meminta siswa mengamati gambar dan membaca biografi ahmad soebardjo. 5. Guru meminta Siswa untuk menyebutkan hal apa saja yang bisa diteladani dari kisah ahmad soebardjo. 6. Guru memberikan pengarahan kepada siswa bagaimana tata cara menggunakan media Kokami 	50 menit

Hak Cipta, Piilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
1	2	3
<p>yang telah disiapkan di depan kelas.</p> <p>7. Guru membantu siswa dalam menyelesaikan pertanyaan di dalam kotak kartu misteri.</p> <p>8. Guru memberikan penilaian kepada siswa setelah menyelesaikan pertanyaan di dalam kotak kartu misteri.</p> <p>9. Guru meninjau ulang, dan memeriksa kembali keseluruhan bagian.</p>		
Penutup	<p>1. Siswa bersama guru dan siswa menyimpulkan hasil pembelajaran.</p> <p>2. Siswa bersama guru menutup Pembelajaran dengan membacakan “hamdallah dan do’a kafaratul majlis”.</p> <p>3. Guru meninggalkan kelas dengan mengucapkan salam.</p>	10 menit

Penilaian

1. Penilaian Sikap

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai

No	Nama Siswa	Perubahan Tingkah Laku											
		Disiplin				Percaya Diri				Toleransi			
		BT	MT	MB	SM	BT	MT	MB	SM	BT	MT	MB	SM
1													
2													
3													
...												

Keterangan:

BT : Belum Terlihat
MT : Mulai Terlihat
MB : Mulai Berkembang
SM : Sudah Membudaya

2. Pengetahuan

- Tes tertulis (Terlampir)

3. Keterampilan

Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
Menyebutkan peristiwa proses pembentukan NKRI	Bagus, lancar dan tepat.	Bagus, kurang lancar dan tepat.	Terbata-bata.	Belum mengerti.
Menjelaskan tugas dari PPKI	Bagus, lancar dan tepat	Bagus, kurang lancar dan tepat.	Terbata-bata.	Belum mengerti

Media/Alat, Bahan, dan Sumber

Media/Alat : Gambar peristiwa konferensi meja bundar

Sumber Belajar : *Buku guru dan buku siswa kelas V tema peristiwa dalam kehidupan Tematik terpadu kurikulum 2013 (Revisi 2017) Jakarta, Kementerian Pendidikan dan kebudayaan*

Pekanbaru 2021

Wali kelas V

Peneliti

Basri, S.Pd
NIP. 19690504 198908 1 002

Eka Satva Yulanda
NIM. 11618203172

Mengetahui

Kepala Sekolah


MARZANI, S.Pd
NIP. 19650817 198609 1 001

RIAU

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

© H

Hak C

1. Dilarang

ditip

1 at

h karya

Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Apa tugas PPKI?

2. Apa hasil Sidang PPKI pertama?

3. Apa tujuan pembentukan KNI?

4. Kapan BKR sebagai cikal bakal TNI dibentuk?

a. Pengumpulan nanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



PENILAIAN

SOAL	KUNCI JAWABAN	NILAI
Apa tugas PPKI?	Melakukan upaya-upaya persiapan kemerdekaan dan pembentukan Negara Kesatuan Republik Indonesia.	4
Apa hasil Sidang PPKI pertama?	<ul style="list-style-type: none"> • Penetapan dan pengesahan konstitusi sebagai hasil kerja BPUPKI yang sekarang dikenal dengan Undang-Undang Dasar 1945 sebagai konstitusi Republik Indonesia • Ir. Soekarno dipilih sebagai Presiden RI dan Drs. Mohammad Hatta sebagai Wakil Presiden Republik Indonesia • Tugas Presiden RI untuk sementara waktu dilakukan oleh sebuah Komite Nasional. 	4
Apa tujuan pembentukan KNI?	Tujuannya sebagai penjelmaan tujuan dan cita-cita bangsa Indonesia untuk menyelenggarakan kemerdekaan Indonesia yang berdasarkan kedaulatan rakyat.	4
Kapan BKR sebagai cikal bakal TNI dibentuk?	Pada tanggal 22 Agustus 1945	4

UIN SUSKA RIAU

1. Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
 - a. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan sumber.
 - b. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

PENELITIAN 4

Satuan Pendidikan : SDN 001 Teratak
Kelas/Semester : V/ Semester 2
Tema : Peristiwa Dalam Kehidupan
Subtema : Peristiwa Mengisi Kemerdekaan
Pembelajaran : 1
Fokus Pembelajaran: Ilmu Pengetahuan Sosial
Alokasi Waktu : 2 X 35 menit (1kali pertemuan)

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati mendengar, melihat, membaca, dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk hidup ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi IPS

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.4. Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya	<p>3.4.1 Menjelaskan upaya perjuangan mempertahankan kemerdekaan Indonesia</p> <p>3.4.2. menyebutkan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatan dalam bentuk perjuangan fisik dan perjuangan diplomasi</p>

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
 1. Dilarang menyalin, mengutip, atau menggunakan seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatan	4.4.1 Menyajikan hasil identifikasi upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatan dalam perbedaan perjuangan fisik dengan perjuangan diplomasi
--	---

C. Tujuan Pembelajaran

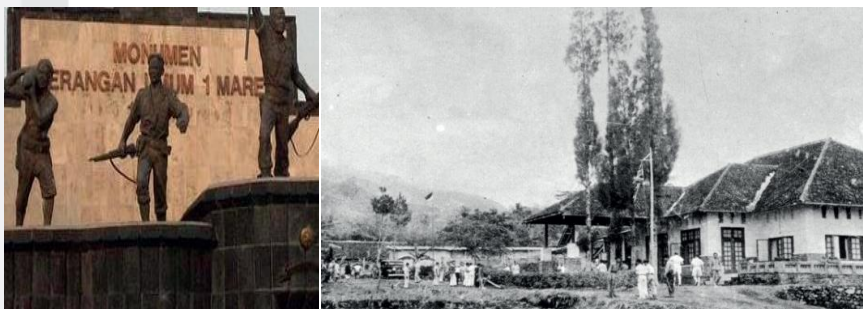
- Dengan membaca buku teks, siswa dapat menjelaskan perjuangan mempertahankan kemerdekaan dengan penuh percaya diri.
- Siswa mampu menyebutkan perbedaan perjuangan fisik dengan perjuangan diplomasi dengan penuh tanggung jawab.
- Dengan menerapkan Media Kotak kartu misteri siswa menyajikan hasil identifikasi perbedaan perjuangan fisik dengan perjuangan diplomasi dengan penuh peduli.

D. Materi Pembelajaran

Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan

Ketika bangsa Indonesia memproklamasikan kemerdekaannya, banyak pihak asing yang tidak menyetujuinya. Pihak-pihak asing tersebut antara lain Sekutu, terutama Belanda dan Inggris. Demikian pula dengan Jepang. Banyak tentara Jepang yang masih tersisa di Indonesia belum mengetahui jika mereka telah kalah dan menyerah kepada Sekutu. Mereka juga belum tahu jika bangsa Indonesia telah merdeka. Belanda datang kembali ke Indonesia dengan membonceng Inggris. Inggris merupakan perwakilan Sekutu di Asia Tenggara. Tentara Inggris ini diberi nama AFNEI di bawah pimpinan Jenderal Sir Philip Cristison. Inggris bertugas melucuti senjata tentara Jepang yang masih ada di Indonesia serta membebaskan tawanan perang Sekutu. Kedatangan Inggris yang ternyata juga diboncengi tentara sipil Belanda yang disebut NICA ditentang oleh rakyat dan pemerintah Indonesia. Mereka tidak menghormati kedaulatan bangsa Indonesia. Perlawanan rakyat terjadi di mana-mana. Perjuangan rakyat dalam rangka mempertahankan kemerdekaan Indonesia dilakukan dengan dua cara, yakni perlawanan fisik dan diplomasi. Perlawanan fisik dilakukan dengan kontak senjata. Adapun perjuangan dengan diplomasi dilakukan melalui meja-meja perundingan.

- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
- Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.




B. Metode pembelajaran

Pendekatan : Saintifik

Media : Media Kotak kartu misteri

F. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
1	2	3
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pembelajaran dengan membaca doa dan mengecek kehadiran siswa 2. Guru memberikan apersepsi dan motivasi kepada siswa 3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	10 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta siswa untuk membentuk kelompok. 2. Guru memberikan wacana kepada setiap kelompok sesuai dengan topik pembelajaran yaitu tentang perjuangan mempertahankan kemerdekaan. 3. Guru meminta Siswa mengamati gambar monumen serangan umum di yogyakarta.  <ol style="list-style-type: none"> 4. Guru mengajukan pertanyaan kepada Siswa mengenai gambar yang telah di amati “apa yang kamu lihat dari gambar tersebut?. 5. Siswa menyebutkan hal apa saja yang dapat di amati dalam gambar monumen serangan umum di yogyakarta. 6. Guru memberikan pengarahan kepada siswa bagaimana tata cara menggunakan media Kokami yang telah disiapkan di depan kelas. 7. Guru membantu siswa dalam menyelesaikan pertanyaan di dalam kotak kartu misteri. 8. Guru memberikan penilaian kepada siswa setelah menyelesaikan pertanyaan di dalam kotak kartu 	50 menit

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
1	2	3
Penutup	misteri. 9. Guru meninjau ulang, dan memeriksa kembali keseluruhan bagian. 1. Siswa bersama guru dan siswa menyimpulkan hasil pembelajaran. 2. Siswa bersama guru menutup Pembelajaran dengan membacakan “hamdallah dan do’a kafaratul majlis”. 3. Guru meninggalkan kelas dengan mengucapkan salam.	10 menit

Penilaian

Penilaian Sikap

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai

No	Nama Siswa	Perubahan Tingkah Laku											
		Disiplin				Percaya Diri				Toleransi			
		BT	MT	MB	SM	BT	MT	MB	SM	BT	MT	MB	SM
1													
2													
3													
...												

Keterangan:

BT : Belum Terlihat
 MT : Mulai Terlihat
 MB : Mulai Berkembang
 SM : Sudah Membudaya

1. Pengetahuan

Tes tertulis (Terlampir)

2. Keterampilan

Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
Menganalisis perjuangan mempertahankan kemerdekaan	Bagus, lancar dan tepat.	Bagus, kurang lancar dan tepat.	Terbata-bata.	Belum mengerti.
Menjelaskan perbedaan bentuk perjuangan fisik dan bentuk perjuangan diplomasi	Bagus, lancar dan tepat	Bagus, kurang lancar dan tepat.	Terbata-bata.	Belum mengerti

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



© Hak cipta ini milik UIN

Hak Media/Alat, Bahan, dan Sumber

Media/Alat

: Gambar tokoh-tokoh pejuang

Sumber Belajar

: *Buku guru dan buku siswa kelas V tema peristiwa dalam kehidupan Tematik terpadu kurikulum 2013 (Revisi 2017) Jakarta, Kementrian Pendidikan dan kebudayaan*

Pekanbaru 2021

Wali kelas V

Peneliti

Basri, S.Pd

NIP. 19690504 198908 1 002

Eka Satya Yulanda

NIM. 11618203172

Mengetahui

Kepala Sekolah



Mengetahui dan menyebutkan sumber:

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruhnya tanpa izin UIN Suska Riau.
2. Diarang mengutip sebagian atau seluruhnya tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Pertempuran mempertahankan Kemerdekaan di Medan dikenal dengan?

Pertempuran 10 November di Surabaya di diperingati sebagai hari?

Pada perundingan Linggajati pihak Indonesia di wakili oleh?

Tujuan kedatangan NICA di Indonesia adalah untuk?

Hak C 1 a D

ngutip se

1 atau

h karya

au

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



UIN SUSKA RIAU

1. Diarang
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENILAIAN

SOAL	KUNCI JAWABAN	NILAI
Pertempuran mempertahankan Kemerdekaan di Medan dikenal dengan?	Pahlawan	4
Pertempuran 10 November di Surabaya di diperingati sebagai hari?	Pertempuran Medan Area	4
Pada perundingan Linggajati pihak Indonesia di wakili oleh?	Sutan Syahrir	4
Tujuan kedatangan NICA di Indonesia adalah untuk?	Menjajah kembali Indonesia	4

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Di larang untuk mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Di larang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 3

Lembar Observasi Aktivitas Guru

Nama Praktikum : Eka Satya Yulanda

NIM : 11618203172

Hari/Tanggal : 20 April 2021

Pertemuan / Siklus : 1 / I

: Isilah dengan memberi tanda cek list (✓) pada kolom kriteria sesuai dengan pedoman observasi

No	Aktivitas yang Diamati	Pertemuan 1				Jml Skor
		Skala Nilai				
		4	3	2	1	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	Guru meminta siswa untuk membentuk kelompok 6-8 orang siswa			2		2
2	Guru meminta siswa untuk memilih ketua pada setiap kelompok masing-masing.		3			3
3	Guru mengamati siswa selama permainan berlangsung.			2		2
4	Guru memberi arahan kepada siswa dalam pelaksanaan media Kokami.		3			3
5	Guru mendorong siswa untuk bertanggung jawab dalam menyelesaikan kartu.			2		2
6	Guru memberitahu siswa bahwa kelompok lain berhak menyelesaikan tugas yang tidak dapat diselesaikan oleh salah satu kelompok.			2		2
7	Guru menyiapkan bonus berupa kartu (stiker) senyum bagi pemenang skor tertinggi.			2		2
8	Guru menjelaskan aturan dalam pelaksanaan media Kokami, kelompok yang hanya mendapatkan setengah atau kurang dari setengah jumlah skor pada setiap kartu pesan akan mendapatkan sanksi.		3			3
Jumlah		19				
Persentase		59,37%				
Kategori		BAIK				

Sumber: Data Hasil Observasi 2021

Keterangan:

4= Sangat Baik (SB)

2= Baik (B)

3= Tidak Baik (TB)

1= Sangat Tidak Baik (STB)

Pekanbaru,.....2021

Observer

(Wali Kelas V)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Diarangi menjiplak atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak Cipta dilindungi UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Lembar Observasi Aktivitas Guru

Nama Pratikum : Eka Satya Yulanda

NIM : 11618203172

Hari/tanggal : 22 April 2021

Pertemuan / siklus : 2 / I

Isilah dengan memberi tanda cek list (✓) pada kolom kriteria sesuai dengan pedoman observasi

No	Aktivitas yang Diamati	Pertemuan 1				Jml Skor
		Skala Nilai				
		4	3	2	1	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	Guru meminta siswa untuk membentuk kelompok 6-8 orang siswa		3			3
2	Guru meminta siswa untuk memilih ketua pada setiap kelompok masing-masing.		3			3
3	Guru mengamati siswa selama permainan berlangsung.		3			3
4	Guru memberi arahan kepada siswa dalam pelaksanaan media Kokami.		3			3
5	Guru mendorong siswa untuk bertanggung jawab dalam menyelesaikan kartu.			2		2
6	Guru memberitahu siswa bahwa kelompok lain berhak menyelesaikan tugas yang tidak dapat diselesaikan oleh salah satu kelompok.			2		2
7	Guru menyiapkan bonus berupa kartu (stiker) senyum bagi pemenang skor tertinggi.		3			3
8	Guru menjelaskan aturan dalam pelaksanaan media Kokami, kelompok yang hanya mendapatkan setengah atau kurang dari setengah jumlah skor pada setiap kartu pesan akan mendapatkan sanksi.		3			3
Jumlah		22				
Persentase		68,75%				
Kategori		BAIK				

Sumber: Data Hasil Observasi 2021

Keterangan:

4= Sangat Baik (SB)

2= Baik (B)

3= Tidak Baik (TB)

1= Sangat Tidak Baik (STB)

Pekanbaru,2021

Observer

(Wali Kelas V)

1. Diambil dari bagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lembar Observasi Aktivitas Guru

Nama Pratikum : Eka Satya Yulanda

NIM : 11618203172

Hari/tanggal : 26 April 2021

Pertemuan / siklus : 1 / II

: Isilah dengan memberi tanda cek list (✓) pada kolom kriteria sesuai dengan pedoman observasi

No	Aktivitas yang Diamati	Pertemuan 1				Jml Skor
		Skala Nilai				
		4	3	2	1	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	Guru meminta siswa untuk membentuk kelompok 6-8 orang siswa	4				4
2	Guru meminta siswa untuk memilih ketua pada setiap kelompok masing-masing.	4				4
3	Guru mengamati siswa selama permainan berlangsung.		3			3
4	Guru memberi arahan kepada siswa dalam pelaksanaan media Kokami.		3			3
5	Guru mendorong siswa untuk bertanggung jawab dalam menyelesaikan kartu.		3			3
6	Guru memberitahu siswa bahwa kelompok lain berhak menyelesaikan tugas yang tidak dapat diselesaikan oleh salah satu kelompok.		3			3
7	Guru menyiapkan bonus berupa kartu (stiker) senyum bagi pemenang skor tertinggi.		3			3
8	Guru menjelaskan aturan dalam pelaksanaan media Kokami, kelompok yang hanya mendapatkan setengah atau kurang dari setengah jumlah skor pada setiap kartu pesan akan mendapatkan sanksi.		3			3
Jumlah		26				
Persentase		81,25%				
Kategori		SANGAT BAIK				

Sumber: Data Hasil Observasi 2021

Keterangan:

4= Sangat Baik (SB)

2= Baik (B)

3= Tidak Baik (TB)

1= Sangat Tidak Baik (STB)

Pekanbaru,2021

Observer

(Wali Kelas V)

1. Diambil dari buku "Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang".
 2. Diambil dari buku "Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang".
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Diambil dari buku "Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang".
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Lembar Observasi Aktivitas Guru

Nama Pratikum : Eka Satya Yulanda

NIM : 11618203172

Hari/tanggal : 28 April 2021

Pertemuan / siklus : 2 / II

Isilah dengan memberi tanda cek list (✓) pada kolom kriteria sesuai dengan pedoman observasi

No	Aktivitas yang Diamati	Pertemuan 1				Jml Skor
		Skala Nilai				
		4	3	2	1	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	Guru meminta siswa untuk membentuk kelompok 6-8 orang siswa	4				4
2	Guru meminta siswa untuk memilih ketua pada setiap kelompok masing-masing.	4				4
3	Guru mengamati siswa selama permainan berlangsung.	4				4
4	Guru memberi arahan kepada siswa dalam pelaksanaan media Kokami.		3			3
5	Guru mendorong siswa untuk bertanggung jawab dalam menyelesaikan kartu.		3			3
6	Guru memberitahu siswa bahwa kelompok lain berhak menyelesaikan tugas yang tidak dapat diselesaikan oleh salah satu kelompok.		3			3
7	Guru menyiapkan bonus berupa kartu (stiker) senyum bagi pemenang skor tertinggi.		3			3
8	Guru menjelaskan aturan dalam pelaksanaan media Kokami, kelompok yang hanya mendapatkan setengah atau kurang dari setengah jumlah skor pada setiap kartu pesan akan mendapatkan sanksi.		3			3
Jumlah		27				
Persentase		84,37%				
Kategori		SANGAT BAIK				

Sumber: Data Hasil Observasi 2021

Keterangan:

4= Sangat Baik (SB)

2= Baik (B)

3= Tidak Baik (TB)

1= Sangat Tidak Baik (STB)

Pekanbaru,2021

Observer

(Wali Kelas V)

Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Nama Praktikum : Eka Satya Yulanda

NIM : 11618203172

Hari/tanggal : 20 April 2021

Partenuran / Siklus : 1 / I

: Isilah dengan memberi tanda cek list (✓) pada kolom kriteria sesuai dengan pedoman observasi

Nama Siswa	Indikator Aktivitas Siswa								Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	
(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)
Siswa 01	4	3	3	3	2	3	3	2	23
Siswa 02	4	3	3	3	2	3	3	2	23
Siswa 03	3	3	3	2	2	3	3	2	21
Siswa 04	3	3	3	2	2	2	3	3	21
Siswa 05	3	2	3	2	3	3	2	3	21
Siswa 06	3	3	3	2	3	3	2	3	22
Siswa 07	3	3	3	3	2	2	3	3	22
Siswa 08	2	3	3	2	3	3	2	3	21
Siswa 09	2	3	3	2	3	3	2	3	21
Siswa 10	3	3	3	2	3	2	3	3	22
Siswa 11	3	2	2	3	4	3	3	2	22
Siswa 12	3	3	3	2	4	2	3	2	22
Siswa 13	3	4	4	3	4	2	2	3	25
Siswa 14	4	3	3	2	3	3	2	2	22
Siswa 15	4	3	3	2	3	2	3	3	23
Siswa 16	4	4	4	3	2	2	3	2	24
Siswa 17	3	3	3	3	2	3	3	2	22
Siswa 18	3	3	3	3	2	3	3	2	22
Jumlah	57	54	55	44	49	47	48	45	399
Persentase %	79,16 %	75%	76,38 %	61,11 %	68,05 %	65,27 %	66,66%	62,05%	69,27%
Kategori	BAIK								

Sumber: Data Hasil Observasi, 2021

Keterangan:

4= Sangat Baik (SB)

2= Baik (B)

3= Tidak Baik (TB)

1= Sangat Tidak Baik (STB)

Pekanbaru,.....2021

Observer

(Wali Kelas V)

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa izin UIN Suska Riau.
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.



Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Nama Praktikum : Eka Satya Yulanda

NIM : 11618203172

Hari/tanggal : 22 April 2021

Partenuran / Siklus : 2 / I

: Isilah dengan memberi tanda cek list (✓) pada kolom kriteria sesuai dengan pedoman observasi

Nama Siswa	Indikator Aktivitas Siswa								Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	
(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)
Siswa 01	4	3	3	2	3	3	3	3	24
Siswa 02	4	3	3	2	3	3	3	3	24
Siswa 03	3	3	3	4	4	3	3	3	26
Siswa 04	3	3	3	3	2	3	3	3	23
Siswa 05	3	3	3	3	3	3	3	3	24
Siswa 06	4	3	3	3	3	3	3	2	24
Siswa 07	4	3	3	3	3	4	3	3	26
Siswa 08	3	3	3	4	3	3	3	3	25
Siswa 09	3	4	3	3	3	3	3	2	24
Siswa 10	3	3	3	3	2	3	3	3	23
Siswa 11	3	3	3	3	4	3	3	2	24
Siswa 12	3	3	3	3	4	3	3	2	24
Siswa 13	3	3	4	3	4	3	3	3	26
Siswa 14	3	3	3	3	3	3	3	3	24
Siswa 15	3	3	3	3	3	3	3	3	24
Siswa 16	3	2	3	3	3	3	3	3	23
Siswa 17	3	3	3	3	3	3	3	2	23
Siswa 18	3	3	3	3	3	3	3	2	23
Jumlah	58	54	55	54	56	55	54	48	434
Persentase %	80,5 5%	75%	76,38 %	75%	77,77 %	76,38%	75%	66,66 %	75,34%
Kategori	SANGAT BAIK								

Sumber: Data Hasil Observasi, 2021

Keterangan:

4= Sangat Baik (SB)

2= Baik (B)

3= Tidak Baik (TB)

1= Sangat Tidak Baik (STB)

Pekanbaru,.....2021

Observer

(Wali Kelas V)

1. Hak Cipta Blindingi Undang-Undang
Dilindungi sebagai hak cipta dan hak moralnya dilindungi undang-undang.
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penguatan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
b. Dilarang mengutipkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Nama Pratikum : Eka Satya Yulanda

: 11618203172

: 26 April 2021

: 1 / II

: Isilah dengan memberi tanda cek list (✓) pada kolom kriteria sesuai dengan pedoman observasi

Nama Siswa	Indikator Aktivitas Siswa								Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	
(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)
Siswa 01	4	3	3	4	3	3	3	3	26
Siswa 02	4	3	3	4	3	3	3	3	26
Siswa 03	3	4	3	4	4	3	3	3	27
Siswa 04	3	3	3	3	4	4	3	3	26
Siswa 05	3	3	4	4	3	3	4	3	27
Siswa 06	4	3	3	4	3	3	2	3	25
Siswa 07	4	3	3	3	3	3	2	3	24
Siswa 08	3	3	3	4	3	3	3	3	25
Siswa 09	3	4	3	3	3	3	3	2	24
Siswa 10	3	3	3	4	3	3	3	3	25
Siswa 11	3	3	3	3	4	3	3	2	24
Siswa 12	3	3	3	3	4	3	3	2	24
Siswa 13	3	3	3	3	4	3	3	3	25
Siswa 14	3	3	3	3	4	3	3	3	25
Siswa 15	3	3	3	4	3	3	3	2	24
Siswa 16	3	3	3	3	3	4	3	3	25
Siswa 17	4	3	3	3	3	3	3	2	24
Siswa 18	4	3	3	3	3	3	3	2	24
Jumlah	60	56	55	62	60	56	53	48	450
Persentase %	83,33 %	77,7 %	76,38 %	86,11 %	83,33 %	77,77 %	73,61 %	66,66 %	78,12 %
Kategori	SANGAT BAIK								

Sumber: Data Hasil Observasi, 2021

Keterangan:

4= Sangat Baik (SB)

2= Baik (B)

3= Tidak Baik (TB)

1= Sangat Tidak Baik (STB)

Pekanbaru,.....2021

Observer

(Wali Kelas V)

1. Hak Cipta Pratikum : Eka Satya Yulanda
: 11618203172
: 26 April 2021
: 1 / II
: Isilah dengan memberi tanda cek list (✓) pada kolom kriteria sesuai dengan pedoman observasi

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Nama Pratikum : Eka Satya Yulanda

: 11618203172

: 28 April 2021

: 2 / II

: Isilah dengan memberi tanda cek list (✓) pada kolom kriteria sesuai dengan pedoman observasi

Nama Siswa	Indikator Aktivitas Siswa								Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	
(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)
Siswa 01	4	3	4	4	3	3	3	4	28
Siswa 02	4	3	4	4	3	3	4	3	28
Siswa 03	4	3	3	3	3	4	4	3	27
Siswa 04	4	3	3	3	4	4	4	3	28
Siswa 05	4	3	3	4	3	3	4	3	27
Siswa 06	3	4	3	4	3	3	3	3	26
Siswa 07	3	4	3	4	3	3	3	4	27
Siswa 08	3	4	3	4	3	3	3	4	27
Siswa 09	4	4	3	3	3	4	4	4	29
Siswa 10	4	3	3	4	4	3	3	3	27
Siswa 11	3	4	3	3	4	3	3	3	26
Siswa 12	3	4	3	3	3	4	4	3	27
Siswa 13	4	3	3	3	4	3	3	4	27
Siswa 14	4	3	3	3	4	3	3	4	27
Siswa 15	4	3	3	4	3	3	3	4	27
Siswa 16	3	4	4	3	3	4	3	4	28
Siswa 17	4	3	4	3	3	3	4	4	28
Siswa 18	4	3	4	3	4	3	3	4	28
Jumlah	66	61	59	62	60	59	61	64	492
Persentase %	91,66 %	84,7 2%	81,94 %	86,11 %	83,33 %	81,94 %	84,72 %	88,88%	85,41%
Kategori	SANGAT BAIK								

Sumber: Data Hasil Observasi, 2021

Keterangan:

4= Sangat Baik (SB)

2= Baik (B)

3= Tidak Baik (TB)

1= Sangat Tidak Baik (STB)

Pekanbaru,.....2021

Observer

(Wali Kelas V)

1. Hak Cipta Pratikum : Eka Satya Yulanda
: 11618203172
: 28 April 2021
: 2 / II
: Isilah dengan memberi tanda cek list (✓) pada kolom kriteria sesuai dengan pedoman observasi

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 5

SOAL TES SIKLUS I

NAMA :

KELAS :

Jawablah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan benar!

Menjelang Proklamasi Kemerdekaan, terjadi perbedaan pendapat antara tokoh golongan tua dan muda dalam teknis pelaksanaan Proklamasi. Pelaksanaan proklamasi tidak diserahkan kepada PPKI, karena PPKI dianggap sebagai badan buatan pemerintah jepang. Golongan tua berpendapat bahwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia harus dipersiapkan secara matang melalui rapat, sedangkan golongan muda berpendapat bahwa pelaksanaan proklamasi harus dilaksanakan sesegera mungkin. Pendapat golongan mana menurutmu yang paling benar? Berikan alasan!

Jawab:



2. Perhatikan gambar perjuangan kemerdekaan di atas. Gambar tersebut sangat kaya akan nilai sejarah yang menggambarkan semangat yang membara dalam memperjuangkan kemerdekaan Indonesia. Amatilah, lalu jelaskan peristiwa dalam gambar tersebut!

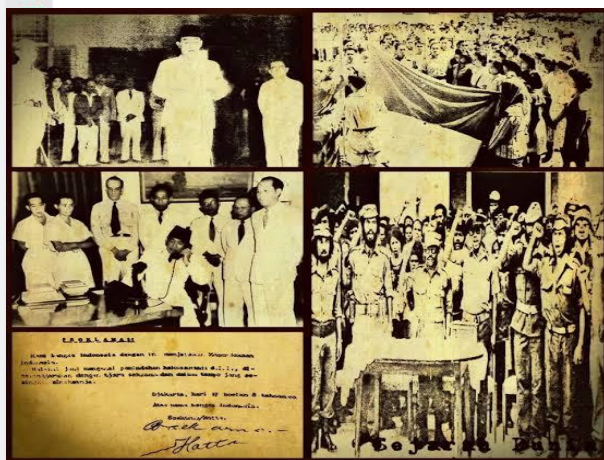
Jawab:

3. Tanggal 17 Agustus 1945 merupakan hari yang paling bersejarah bagi rakyat Indonesia, karna pada saat itu Indonesia telah merdeka yang berarti telah terbebas dari penjajahan. Adakah hubungan kekalahan Jepang terhadap sekutu dengan Proklamasi Kemerdekaan Indonesia? Jelaskan!

Jawab:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Perhatikan gambar dibawah ini, amati dan jelaskan peristiwa pada gambar tersebut!



Jawab:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 6

SOAL TES SIKLUS II

NAMA :

KELAS :

Jawablah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan benar!

Pada peristiwa Rengasdengklok para pemuda, rakyat, pejuang, dan tokoh pejuang kompak dan bersatu mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Apa yang terjadi jika saat itu bangsa Indonesia tidak memiliki rasa persatuan dan kesatuan? Jelaskan!

Jawab:

2. Perhatikan gambar berikut!



Ahmad Soebarjo

Kemukakan pendapatmu tentang peran Ahmad Soebardjo terhadap kemerdekaan!

3. Perjuangan rakyat dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia dilakukan dengan dua cara yakni perjuangan fisik dan perjuangan diplomasi, namun mengapa perjuangan diplomasi dalam mempertahankan kemerdekaan lebih dipilih oleh pemerintah Indonesia dari perjuangan fisik?

Jawab:

4. Setelah Jepang mengalami kekalahan dalam peperangan melawan Sekutu, para pemuda memaksa bung Karno dan bung Hatta untuk segera memproklamasikan kemerdekaan Indonesia, dengan tujuan agar kemerdekaan Indonesia bukanlah merupakan hadiah dari Jepang. Bagaimanakah pendapatmu terhadap tindakan para pemuda tersebut?

Jawab:

PEDOMAN PEMBERIAN SKOR NILAI HASIL TES BERPIKIR KREATIF SISWA

Aspek yang diambil	Skor	Keterangan
Berpikir lancar	1	Tidak menjawab soal namun memberikan jawaban yang hasilnya salah
	2	Memberikan jawaban yang beragam namun hasilnya salah
	3	Memberiksn jawaban yang beragam namun hasilnya benar
	4	Memberikan jawaban yang beragam dan hasilnya benar
Berpikir luwes	1	Tidak dapat memberikan argumentasi dari soal
	2	Dapat memberikan argumentasi dari sebuah gambar namun masih salah
	3	Dapat memberikan sedikit argumentasi dari sebuah gambar
	4	Dapat memberikan argumen dari sebuah gambar namun masih kurang lengkap
Berpikir orisinal	1	Dapat memberikan argumentasi dari gambar dengan sudut pandang yang berbeda dengan benar
	2	Menjawab soal dan memberikan ide-ide dan gagasan yang baru dalam menyelesaikan masalah namun masih salah
	3	Menyelesaikan soal dan memberikan ide-ide dan gagasan yang baru dalam menyelesaikan masalah hasilnya benar
	4	Memberikan banyak ide dan gagasan yang baru dalam menyelesaikan masalah yang relevan dan hasilnya benar
Berpikir terperinci	1	Memberikan jawaban pemecahan masalah dengan tidak terperinci namun hasilnya benar
	2	Memberikan jawaban pemecahan masalah yang terperinci tapi hasilnya salah
	3	Memberikan jawaban pemecahan masalah yang terperinci tapi hasilnya hampir benar
	4	Memberikan jawaban pemecahan masalah yang terperinci tapi hasilnya benar

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pedoman Observasi Guru dalam Menggunakan Media Kokami

Guru meminta siswa untuk membentuk kelompok 6-8 orang siswa.

4	Apabila guru meminta siswa membentuk kelompok dengan tenang dan tertib, kemudian guru mengarahkan siswa duduk sesuai dengan kelompoknya masing-masing.
3	Apabila guru meminta siswa membentuk kelompok, dengan tenang dan tertib tetapi guru tidak mengarahkan siswa duduk dengan kelompoknya masing-masing.
2	Apabila guru meminta siswa membentuk kelompok namun tidak dengan tenang dan tertib, tetapi guru tetap mengarahkan siswa duduk sesuai dengan kelompoknya masing-masing.
1	Apabila guru tidak meminta siswa membentuk kelompok.

2. Guru meminta siswa untuk memilih ketua pada setiap kelompok masing-masing.

4	Apabila guru meminta siswa untuk memilih ketua pada setiap kelompok dengan tenang dan tertib, serta dengan suara yang lantang.
3	Apabila guru meminta siswa untuk memilih ketua pada setiap kelompok dengan tenang dan tertib, tetapi tidak dengan suara yang lantang.
2	Apabila guru meminta siswa untuk memilih ketua pada setiap kelompok tidak dengan tenang dan tertib, serta dengan suara yang lantang.
1	Apabila guru tidak meminta siswa untuk memilih ketua pada setiap kelompok.

3. Guru mengamati siswa selama permainan berlangsung.

4	Apabila guru mengamati siswa dengan cermat dan teliti, kemudian guru memberikan semangat untuk siswa.
3	Apabila guru mengamati siswa dengan cermat dan teliti, tetapi guru tidak memberikan semangat untuk siswa.
2	Apabila guru mengamati siswa tidak cermat dan teliti, tetapi guru memberikan semangat untuk siswa.
1	Apabila guru tidak mengamati siswa.

4. Guru memberi arahan kepada siswa dalam pelaksanaan media Kokami.

4	Apabila guru memberikan arahan kepada siswa dengan bahasa Indonesia yang baik dan sopan, serta guru memberikan fasilitas media Kokami.
3	Apabila guru memberikan arahan kepada siswa dengan bahasa Indonesia yang baik dan sopan, tetapi guru tidak memberikan fasilitas media Kokami.
2	Apabila guru memberikan arahan kepada siswa dengan tidak bahasa

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	Indonesia yang baik dan sopan, serta guru memberikan fasilitas media Kokami.
1	Apabila guru tidak memberikan arahan kepada siswa dalam pelaksanaan media Kokami.

Guru mendorong siswa untuk bertanggung jawab dalam menyelesaikan kartu.

4	Apabila guru mendorong siswa untuk bertanggung jawab dengan semangat dan tegas, serta guru mengarahkan siswa untuk menyelesaikan kartu.
3	Apabila guru mendorong siswa untuk bertanggung jawab dengan semangat dan tegas, tetapi guru tidak mengarahkan siswa untuk menyelesaikan kartu.
2	Apabila guru mendorong siswa untuk bertanggung jawab dengan tidak semangat dan tegas, serta guru mengarahkan siswa untuk menyelesaikan kartu.
1	Apabila guru tidak mendorong siswa untuk bertanggung jawab.

6. Guru memberitahu siswa bahwa kelompok lain berhak menyelesaikan tugas yang tidak dapat diselesaikan oleh salah satu kelompok.

4	Apabila guru memberitahu siswa dengan bahasa Indonesia yang baik dan sopan, serta guru mengarahkan kelompok lain berhak menyelesaikan tugas yang tidak dapat diselesaikan oleh salah satu kelompok.
3	Apabila guru memberitahu siswa dengan bahasa Indonesia yang baik dan sopan, tetapi guru tidak mengarahkan kelompok lain berhak menyelesaikan tugas yang tidak dapat diselesaikan oleh salah satu kelompok.
2	Apabila guru memberitahu siswa dengan bahasa Indonesia yang baik dan sopan, serta guru mengarahkan kelompok lain berhak menyelesaikan tugas yang tidak dapat diselesaikan oleh salah satu kelompok.
1	Apabila guru tidak memberitahu siswa bahwa kelompok lain berhak menyelesaikan tugas yang tidak dapat diselesaikan oleh salah satu kelompok.

7. Guru menyiapkan bonus berupa kartu (stiker) senyum bagi pemenang skor tertinggi.

4	Apabila guru menyiapkan bonus kartu (stiker) senyum yang menarik dan menyenangkan, serta guru memberikan ucapan selamat kepada pemenang skor tertinggi.
3	Apabila guru menyiapkan bonus kartu (stiker) senyum yang menarik dan menyenangkan, tetapi guru tidak memberikan ucapan selamat kepada pemenang skor tertinggi.
2	Apabila guru menyiapkan bonus kartu (stiker) senyum yang tidak menarik dan menyenangkan, serta guru memberikan ucapan selamat kepada pemenang skor tertinggi.
1	Apabila guru tidak menyiapkan bonus kartu (stiker) senyum.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



8. Guru menjelaskan aturan dalam pelaksanaan media Kokami, kelompok yang hanya mendapatkan setengah atau kurang dari setengah jumlah skor pada setiap kartu pesan akan mendapatkan sanksi.

4	Apabila guru mengintruksikan aturan pelaksanaan media Kokami dengan jelas dan sistematis, dan guru memberitahu kelompok yang hanya mendapatkan setengah atau kurang dari setengah jumlah skor pada setiap kartu pesan akan mendapatkan sanksi.
3	Apabila guru mengintruksikan aturan pelaksanaan media Kokami dengan jelas dan sistematis, dan guru tidak memberitahu kelompok yang hanya mendapatkan setengah atau kurang dari setengah jumlah skor pada setiap kartu pesan akan mendapatkan sanksi.
2	Apabila guru mengintruksikan aturan pelaksanaan media Kokami dengan tidak jelas dan sistematis, dan guru memberitahu kelompok yang hanya mendapatkan setengah atau kurang dari setengah jumlah skor pada setiap kartu pesan akan mendapatkan sanksi.
1	Apabila guru tidak mengintruksikan aturan pelaksanaan media Kokami.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 9

Pedoman Observasi Siswa dalam Menggunakan Media Kokami

1. Siswa dibantu guru untuk membentuk kelompok 6-8 orang siswa.

4	Apabila siswa dibantu guru untuk membentuk kelompok 6-8 orang siswa.dengan tenang dan tertib, kemudian siswa duduk sesuai dengan kelompoknya masing-masing.
3	Apabila siswa dibantu guru untuk membentuk kelompok 6-8 orang siswa.dengan tertib, kemudian siswa duduk sesuai dengan kelompoknya masing-masing.
2	Apabila siswa dibantu guru untuk membentuk kelompok 6-8 orang siswa.namun tidak dengan tenang dan tertib, kemudian siswa duduk sesuai dengan kelompoknya masing-masing.
1	Apabila siswa tidak membentuk kelompok dan duduk tidak sesuai dengan kelompoknya masing-masing.

2. Siswa diminta guru untuk memilih ketua pada setiap kelompok masing-masing

4	Apabila siswa memilih ketua pada setiap kelompok masing-masing kelompok dengan tenang dan tertib.
3	Apabila siswa memilih ketua pada setiap kelompok masing-masing kelompok namun tidak dengan terib.
2	Apabila siswa memilih ketua pada setiap kelompok masing-masing kelompok namun tidak ada yang mau menjadi ketua kelompok.
1	Apabila siswa tidak memilih ketua pada setiap kelompok masing-masing.

3. Siswa diamati guru selama permainan berlangsung.

4	Apabila siswa diamati guru selama permainan berlangsung dengan tertib dan fokus.
3	Apabila siswa diamati guru selama permainan berlangsung dengan tidak bermain dengan serius.
2	Apabila siswa diamati guru selama permainan berlangsung dengan mengganggu teman yang lainnya.
1	Apabila siswa tidak menghiraukan guru mengamatinya selama permainan berlangsung.

4. Siswa diberi arahan oleh guru dalam pelaksanaan media Kokami.

4	Apabila siswa memperhatikan guru dengan cermat dalam memberikan arahan dalam pelaksanaan media Kokami.
---	--

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

3	Apabila siswa masih main- main saat memperhatikan guru dalam memberikan arahan dalam pelaksanaan media Kokami.
2	Apabila siswa mengganggu teman saat memperhatikan guru dalam memberikan arahan dalam pelaksanaan media Kokami.
1	Apabila siswa tidak memperhatikan guru dalam memberikan arahan dalam pelaksanaan media Kokami.

5. Siswa didorong guru untuk bertanggung jawab dalam menyelesaikan kartu.

4	Apabila siswa bertanggung jawab dalam menyelesaikan kartu.
3	Apabila siswa bertanggung jawab dalam menyelesaikan kartu namun tidak tepat.
2	Apabila siswa Siswa kurang bertanggung jawab dalam menyelesaikan kartu.
1	Apabila siswa tidak bertanggung jawab dalam menyelesaikan kartu.

6. Siswa diberi tahu oleh guru bahwa kelompok lain berhak menyelesaikan tugas yang tidak dapat diselesaikan oleh salah satu kelompok.

4	Apabila siswa menyelesaikan tugas yang tidak dapat diselesaikan oleh salah satu kelompok dengan baik dan benar.
3	Apabila siswa hanya menyelesaikan sebagian tugas yang tidak dapat diselesaikan oleh salah satu kelompok.
2	Apabila siswa hanya menyelesaikan sedikit dari tugas yang tidak dapat diselesaikan oleh salah satu kelompok.
1	Apabila siswa tidak dapat menyelesaikan tugas yang tidak dapat diselesaikan oleh salah satu kelompok.

7. Siswa mendapatkan bonus oleh guru berupa kartu (stiker) senyum bagi pemenang skor tertinggi.

4	Apabila siswa mendapatkan bonus oleh guru berupa kartu (stiker) senyum bagi pemenang skor tertinggi dengan semangat.
3	Apabila siswa mendapatkan bonus oleh guru berupa kartu (stiker) senyum bagi pemenang skor yang kurang tinggi.
2	Apabila siswa mendapatkan bonus oleh guru berupa kartu (stiker) senyum bagi pemenang rendah.
1	Apabila siswa tidak mendapatkan bonus oleh guru berupa kartu (stiker) senyum bagi pemenang.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



8. Siswa mendengarkan penjelasan aturan dari guru dalam pelaksanaan media Kokami, kelompok yang hanya mendapatkan setengah atau kurang dari setengah jumlah skor pada setiap kartu pesan akan mendapatkan sanksi.

4	Apabila siswa mendengarkan penjelasan aturan dari guru dalam pelaksanaan media Kokami, kelompok yang hanya mendapatkan setengah atau kurang dari setengah jumlah skor pada setiap kartu pesan akan mendapatkan sanksi.
3	Apabila siswa mendengarkan penjelasan aturan dari guru dengan main-main dalam pelaksanaan media Kokami, kelompok yang hanya mendapatkan setengah atau kurang dari setengah jumlah skor pada setiap kartu pesan akan mendapatkan sanksi.
2	Apabila siswa mendengarkan penjelasan aturan dari guru dengan main-main dalam pelaksanaan media Kokami, kelompok yang hanya mendapatkan setengah atau kurang dari setengah jumlah skor pada setiap kartu pesan tidak mau menerima sanksi yang diberikan guru.
1	Apabila siswa tidak mendengarkan penjelasan aturan dari gurudalam pelaksanaan media Kokami, kelompok yang hanya mendapatkan setengah atau kurang dari setengah jumlah skor pada setiap kartu pesan akan mendapatkan sanksi.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lampiran 10

Nilai Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sebelum Tindakan

No	Kode Siswa	Skor Kemampuan Berpikir Kritis Siswa								Nilai Tes	Kriteria
		1	Kriteria	2	Kriteria	3	Kriteria	4	Kriteria		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)
1	001	1	KK	2	CK	1	KK	2	CK	37,5	KK
2	002	2	CK	1	KK	1	KK	2	CK	37,5	KK
3	003	1	KK	1	KK	2	CK	1	KK	31,25	KK
4	004	1	KK	1	KK	1	KK	1	KK	25	KK
5	005	2	CK	1	KK	1	KK	1	KK	31,25	KK
6	006	1	KK	1	KK	2	CK	2	CK	37,5	KK
7	007	1	KK	1	KK	2	CK	2	CK	37,5	KK
8	008	1	KK	1	KK	1	KK	2	CK	31,25	KK
9	009	2	CK	2	CK	1	KK	2	CK	43,75	KK
10	010	2	CK	1	KK	2	CK	1	KK	37,5	KK
11	011	1	KK	1	KK	2	CK	1	KK	31,25	KK
12	012	1	KK	1	KK	1	KK	1	KK	25	KK
13	013	2	CK	1	KK	1	KK	1	KK	31,25	KK
14	014	1	KK	2	CK	2	CK	1	KK	37,5	KK
15	015	1	KK	1	KK	1	KK	1	KK	25	KK
16	016	2	CK	1	KK	2	CK	1	KK	37,5	KK
17	017	3	K	3	K	3	K	3	K	75	CK
18	018	1	KK	2	CK	1	KK	2	CK	37,5	KK
Jumlah Siswa Yang Memenuhi Target		7			5		8		8		1
Persentase		38,88%			27,77%		44,44%		44,44%		5,55%

Sumber: Data Hasil Observasi 2021

Keterangan:

4= Sangat Kreatif (SK)

3= Kreatif (K)

2= Cukup Kreatif (CK)

1= Kurang Kreatif (KK)

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 11

Nilai Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Siklus II

No	Kode Siswa	Skor Kemampuan Berpikir Kritis Siswa								Nilai Tes	Kriteria
		1	Kriteria	2	Kriteria	3	Kriteria	4	Kriteria		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)
1	001	3	K	3	K	4	SK	3	K	81,25	K
2	002	3	K	4	SK	4	SK	1	KK	75	CK
3	003	3	K	3	K	3	K	3	K	75	CK
4	004	4	SK	4	SK	1	KK	3	K	75	CK
5	005	4	SK	2	KK	3	K	3	K	68,75	KK
6	006	3	K	3	K	3	K	3	K	75	CK
7	007	3	K	3	K	3	K	4	SK	81,25	K
8	008	1	KK	4	SK	4	SK	3	K	75	CK
9	009	3	K	4	SK	3	K	3	K	81,25	K
10	010	4	SK	1	KK	3	K	3	K	68,75	KK
11	011	3	K	4	SK	1	KK	4	SK	75	CK
12	012	1	KK	4	SK	3	K	3	K	68,75	KK
13	013	1	KK	3	K	3	CK	3	K	62,5	KK
14	014	3	K	4	SK	4	SK	3	K	87,5	K
15	015	4	SK	3	K	4	SK	3	K	87,5	K
16	016	3	K	3	K	3	K	3	K	75	CK
17	017	4	SK	3	K	4	SK	4	SK	93,75	SK
18	018	3	K	3	K	3	K	3	K	75	CK
Jumlah Siswa Yang Memenuhi Target		15		16		16		17		14	
Persentase		83,33%		88,88%		88,88%		94,44%		77,77%	

Sumber: Data Hasil Observasi 2021

Keterangan:

4= Sangat Kreatif (SK)

3= Kreatif (K)

2= Cukup Kreatif (CK)

1= Kurang Kreatif (KK)

Lampiran 12

Nilai Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Siklus II

No	Kode Siswa	Skor Kemampuan Berpikir Kritis Siswa								Nilai Tes	Kriteria
		1	Kriteria	2	Kriteria	3	Kriteria	4	Kriteria		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)
1	001	3	K	3	K	4	SK	3	K	81,25	K
2	002	3	K	4	SK	4	SK	1	KK	75	CK
3	003	3	K	3	K	3	K	3	K	75	CK
4	004	4	SK	4	SK	1	KK	3	K	75	CK
5	005	4	SK	2	KK	3	K	3	K	68,75	KK
6	006	3	K	3	K	3	K	3	K	75	CK
7	007	3	K	3	K	3	K	4	SK	81,25	K
8	008	1	KK	4	SK	4	SK	3	K	75	CK
9	009	3	K	4	SK	3	K	3	K	81,25	K
10	010	4	SK	1	KK	3	K	3	K	68,75	KK
11	011	3	K	4	SK	1	KK	4	SK	75	CK
12	012	1	KK	4	SK	3	K	3	K	68,75	KK
13	013	1	KK	3	K	3	CK	3	K	62,5	KK
14	014	3	K	4	SK	4	SK	3	K	87,5	K
15	015	4	SK	3	K	4	SK	3	K	87,5	K
16	016	3	K	3	K	3	K	3	K	75	CK
17	017	4	SK	3	K	4	SK	4	SK	93,75	SK
18	018	3	K	3	K	3	K	3	K	75	CK
Jumlah Siswa Yang Memenuhi Target		15		16		16		17		14	
Persentase		83,33%		88,88%		88,88%		94,44%		77,77%	

Sumber: Data Hasil Observasi 2021

Keterangan:

4= Sangat Kreatif (SK)

3= Kreatif (K)

2= Cukup Kreatif (CK)

1= Kurang Kreatif (KK)

1. Dianggap mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dianggap mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



© Hak

Hak Cipta

1. Dilarang

a. Pen

b. Pen

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

Jl. H. R. Soebrantas No 155 Km. 18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web www.itk.uinsuska.ac.id E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II.4/PP.00.9/5454/2021
Sifat : Biasa
Lamp. : -
Hal : *Mohon Izin Melakukan PraRiset*

Pekanbaru, 02 Juni 2021

Kepada
Yth. Kepala Sekolah
SDN 001 Teratak Kec. Rumbio Jaya Kab. Kampar
di
Tempat

Assalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh


Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama : EKA SATYA YULANDA
NIM : 11618203172
Semester/Tahun : X (Sepuluh)/ 2021
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan Prariset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan penelitiannya di Instansi yang saudara pimpin.

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

a.n. Dekan
Wakil Dekan III

Dr. Drs. Nursalim, M.Pd.
NIP. 19660410 199303 1 005



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



PEMERINTAH KABUPATEN KAMPAR DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLAH RAGA SEKOLAH DASAR NEGERI NO. 001 TERATAK KECAMATAN RUMBIO JAYA

Alamat : Jln. Kapecong Desa Teratak Kode Pos 28458

Teratak, 16 April 2021

Nomor : 422.1/SDN 001-RJ/1/2021/035
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : Balasan Izin Pelaksanaan Pra Riset

Kepada
Yth Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
Pekanbaru

Assalamua'alaikum Wr. Wb

Sehubungan dengan perihal izin pelaksanaan penelitian yang akan diadakan oleh mahasiswa yaitu :

Nama : EKA SATYA YULANDA
NIM : 11618203172
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

Kami Kepala Sekolah atas nama pimpinan SDN 001 Teratak memberi izin kepada mahasiswa tersebut untuk melaksanakan penelitian.

Demikianlah surat izin ini kami buat dan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Kepala Sekolah

MARZANI, S.Pd
NIP. 19650817 196609 11001



© Hak

Hak Cipta

1. Dilarang

a. Penyalinan

b. Pengutipan tidak mengutipkan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

atau masalah.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

J. H. R. Soelbrantas No 155 Km 18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web. www.itk.uinsuska.ac.id, E-mail: eita@uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II/PP.00.9/6030/2021
: Biasa
Lamp. : 1 (Satu) Proposal
Hal : **Mohon Izin Melakukan Riset**

Pekanbaru, 20 April 2021 M Sifat

Kepada
Yth. Gubernur Riau
Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu
Satu Pintu
Provinsi Riau
Di Pekanbaru

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa:

Nama : EKA SATYAYULANDA
NIM : 11618203172
Semester/Tahun : X (Sepuluh)/2021
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya : Penerapan Media Kotak Kartu Misteri (Kokami) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Tema Peristiwa dalam Kehidupan di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 001 Teratak Kabupaten Kampar
Lokasi Penelitian : SDN 001 Teratak Kab. Kampar
Waktu Penelitian : 2 Bulan (20 April 2021 s.d 20 Juni 2021)

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

a.n. Rektor
Dekan

Dr. H. Muhammad Syaifuddin, S.Ag., M.Ag.
NIP. 19740704 199803 1 001

Tembusan :
Rektor UIN Suska Riau

Kasim Riau

1. Ha
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Gedung Menara Lancang Kuning Lantai I dan II Komp. Kantor Gubernur Riau
 Jl. Jend. Sudirman No. 480 Telp. (0761) 39064 Fax. (0761) 39117 PEKANBARU
 Email : dpmptsp@riau.go.id

REKOMENDASI

Nomor : 503/DPMTSP/NON IZIN-RISET/42289
 TENTANG

PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET
 DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI



1.04.02.01

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, setelah membaca Surat Permohonan Riset dari : Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau, Nomor : Un.04/F.II/PP.00.9/6030/2021 Tanggal 20 April 2021, dengan ini memberikan rekomendasi kepada:

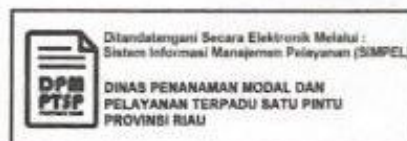
- | | |
|----------------------|---|
| 1. Nama | : EKA SATYA YULANDA |
| 2. NIM / KTP | : 116182031720 |
| 3. Program Studi | : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH |
| 4. Jenjang | : S1 |
| 5. Alamat | : PEKANBARU |
| 6. Judul Penelitian | : PENERAPAN MEDIA KOTAK KARTU MISTERI (KOKAMI) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA TEMA PERISTIWA DALAM KEHIDUPAN DI KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI 001 TERATAK KABUPATEN KAMPAR |
| 7. Lokasi Penelitian | : SDN 001 TERATAK |

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan.
2. Pelaksanaan Kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini diterbitkan.
3. Kepada pihak yang terkait diharapkan dapat memberikan kemudahan serta membantu kelancaran kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data dimaksud.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Dibuat di : Pekanbaru
 Pada Tanggal : 5 Juli 2021



Tembusan :

Disampaikan Kepada Yth :

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Riau di Pekanbaru
2. Bupati Kampar
 Up. Kepala Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik di Bangkinang
3. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau di Pekanbaru
4. Yang Bersangkutan



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



PEMERINTAH KABUPATEN KAMPAR
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

JALAN TUANKU TAMBUSAI TELP. (0762) 20146
 BANGKINANG KOTA

Kode Pos : 28412

REKOMENDASI

Nomor : 070/BKBP/2021/491

Tentang

**PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET
 DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI**

Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Kampar setelah membaca Surat Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau Nomor : 503/DPMPSTP/NON IZIN-RISET/42289 Tanggal 20 Juni 2021, dengan ini memberi Rekomendasi /Izin Penelitian kepada:

- | | |
|---------------------|--|
| 1. Nama | : EKA SATYA YULANDA |
| 3. Universitas | : UIN SUSKA RIAU |
| 4. Program Studi | : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH |
| 5. Jenjang | : S1 |
| 6. Alamat | : PEKANBARU |
| 7. Judul Penelitian | : PENERAPAN MEDIA KOTAK KARTU MISTERI (KOKAMI) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA TEMA PERISTIWA DALAM KEHIDUPAN DI KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI 001 TERATAK KEBUPANTEN KAMPAR |
| 8. Lokasi | : SDN 001 TERATAK |

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Tidak melakukan Penelitian yang menyimpang dari ketentuan dalam proposal yang telah ditetapkan atau yang tidak ada hubungannya dengan kegiatan riset/pr riset dan pengumpulan data ini.
2. Pelaksanaan kegiatan penelitian/pengumpulan data ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini dikeluarkan.

Demikian rekomendasi ini diberikan, agar digunakan sebagaimana mestinya dan kepada pihak yang terkait diharapkan untuk dapat memberikan kemudahan dan membantu kelancaran kegiatan Riset ini dan terima kasih.

Dikeluarkan di Bangkinang
 pada tanggal 05 Juli 2021

an. **KEPALA BADAN KESBANGPOL KAB. KAMPAR**



Rekomendasi ini disampaikan Kepada Yth;

1. Pimpinan SDN 001 Teratak.
2. Dekan Fakultas Terbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau Pekanbaru.
3. Yang Bersangkutan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang





1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



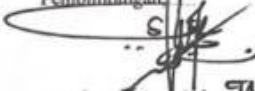
KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web: www.uinsuska.ac.id, E-mail: effak_uinsuska@yahoo.co.id

KEGIATAN BIMBINGAN MAHASISWA SKRIPSI MAHASISWA

1. Jenis yang dibimbing :
 - a. Seminar usul Penelitian :
 - b. Penulisan Laporan Penelitian :
2. Nama Pembimbing : Nurhayati, M.Hum
3. Nomor Induk Pegawai (NIP) :
4. Nama Mahasiswa : Eka Satya Yulanda
5. Nomor Induk Mahasiswa : 11618203172
6. Kegiatan : bimbingan Proposal dan Skripsi

No	Tanggal Konsultasi	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	Keterangan
1.	31/12/2020	Bimbingan Proposal online		
2.	15-03-2021	Perbaikan Proposal		
3.	17-03-2021	Acc Proposal		
4.	01-07-2021	Konsultasi Skripsi Bab 1-V		
5.	13-07-2021	Konsultasi Skripsi Pt.1		
6.	15-07-2021	Konsultasi Skripsi Pt.2		
7.	19 Juli 2021	Acc Skripsi		

Pekanbaru, 19 Juli 2021
Pembimbingan


Nurhayati, M.Hum
NIP. 19720226 199703 2 001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

Jl. H. R. Soebrandt No 155 Km 18 Tampian Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web: www.itk.uinsuska.ac.id, E-mail: eita@uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II/PP.00.9/6108/2021
Sifat : Biasa
Lamp. : -
Hal : **Pembimbing Skripsi**

Pekanbaru, 12 Juli 2021 M

Kepada
Yth. Nurhayati, M.Hum

Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau
Pekanbaru

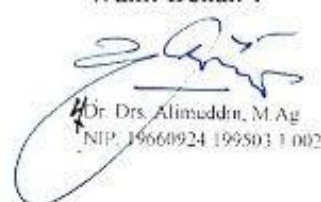
Assalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau menunjuk saudara
Sebagai Pembimbing skripsi mahasiswa:

Nama	: Eka Satya Yulanda
NIM	: 11618203172
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul	: PENERAPAN MEDIA KOTAK KARTU MISTERI (KOKAMI) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA TEMA PERISTIWA DALAM KEHIDUPAN DI KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI 001 TERATAK KABUPATEN KAMPAR
Waktu	: 6 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini

Agar dapat membimbing hai-hai terkait dengan ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Redaksi dan teknik penulisan skripsi, sebagaimana yang sudah ditentukan. Atas kesedian
saudara dihaturkan terima kasih.

Wassalam
a.n Dekan
Wakil Dekan I


Dr. Drs. Alimuddin, M. Ag
NIP. 19660924 199503 1 002

Hak
1. Di
a.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 14

DOKUMENTASI

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

RIWAYAT HIDUP PENULIS



Eka Satya Yulanda, lahir di Batusangkar, Sumatra Barat, pada tanggal 24 Mei 1998.

Peneliti merupakan anak ke 1 dari 4 bersaudara dari pasangan ayahanda Sri Satria Sejati dan ibunda Astina Yuliana. Peneliti mulai menempuh pendidikan di Sekolah Dasar di SD Negeri 017 Pekanbaru, Prov. Riau, pada tahun 2010. Setelah itu peneliti menyelesaikan pendidikan menengah

pertama di SMPN 20 Pekanbaru, pada tahun 2013. Kemudian menyelesaikan pendidikan menengah atas di SMAN 12 Pekanbaru, pada tahun 2016. Pada tahun 2016 peneliti diterima sebagai mahasiswa Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Kemudian pada bulan April peneliti melakukan penelitian di SD Negeri 001 Teratak Kab. Kampar, Riau. Sebagai salah satu syarat untuk mengikuti ujian Munaqasyah guna meraih gelar Sarjana Pendidikan dibawah bimbingan ibu Nurhayati, M. Hum. Selanjutnya peneliti dinyatakan lulus ujian Sarjana Pendidikan dengan judul: **“Penerapan Media Kotak Kartu Misteri (Kokami) untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa pada Tema Peristiwa dalam Kehidupan di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 001 Teratak Kabupaten Kampar”**.